

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Interaksi yang terjadi di dalam Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta tidak akan dapat berlangsung tanpa melibatkan komponen – komponen komunikasinya, seperti pengirim pesan; konten pesannya; saluran pesan; penerima pesan; umpan balik yang dihasilkan; dan juga bauran pengalaman yang dimiliki oleh para pelaku komunikasinya.
2. Peran yang muncul dalam kelompok untuk membentuk sebuah konsep pengetahuan produk (*product knowledge*) terjadi di dalam interaksi tatap muka dan melibatkan komponen – komponen komunikasinya secara keseluruhan. Berbagai peran yang muncul untuk membentuk pengetahuan produk tersebut antara lain peran tugas (*task roles*) dan peran pemeliharaan (*maintenance roles*).

Peran Tugas yang muncul di dalam interaksi tatap muka antar anggota Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta antara lain : peran Pencarian Informasi (*information seeking*); pemberian informasi (*information giving*); pengembangan (*elaborating*); klarifikasi (*clarifying*); pemberian pendapat (*opinion giving*); dan juga evaluasi (*evaluating*). Sedangkan peran Pemeliharaan yang muncul di dalam interaksi tatap muka antar anggota Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta antara lain : peran *Gatekeeping*; dukungan (*supporting*); pelepas tegangan (*tension relieving*); dan juga mendramatisir (*dramatizing*)

3. Interaksi yang terjadi di dalam kelompok dapat berupa interaksi secara tatap muka dan juga secara tidak tatap muka. Interaksi tatap muka memiliki kelebihan dalam proses pembentukan pengetahuan produk bagi kelompok, dikarenakan adanya peran kelompok yang dapat dilakukan secara langsung, dan proses pertukaran pesannya dilakukan serentak atau seketika serta didukung adanya lingkungan interaksinya. Interaksi kelompok secara tatap muka dapat digambarkan seperti model '*All Channel Communication Networks*'. Sedangkan interaksi tidak tatap muka juga dapat dilangsungkan dengan adanya penggunaan teknologi seperti telepon seluler (telepon dan SMS) dan media internet (forum dunia maya dan *email*). Namun penggunaan format tulisan sebagai pesan yang dipertukarkan, memiliki keterbatasan dalam pengolahan maupun interpretasinya dari masing – masing pelaku komunikasinya. Sekalipun memiliki keterbatasan, interaksi tidak tatap muka juga memiliki potensi untuk menjalin relasi antar anggota kelompok yang terpisahkan jarak yang jauh. Interaksi kelompok secara tidak tatap muka dapat digambarkan seperti model '*Wheels Communication Networks*'.
4. Konsep pengetahuan produk (*product knowledge*) *Kamen Rider* yang terbentuk dari setiap anggota kelompok memiliki tingkat yang berbeda – beda, tergantung dari faktor sumber media referensi yang digunakan; kualitas pemahaman dan interpretasi terhadap informasinya; dan juga pengalaman pribadi yang dimiliki sehubungan

dengan produk. Namun dengan adanya interaksi sebagai sebuah kelompok berbagai pengetahuan ini disampaikan oleh para subyeknya sebagai konten pesan, baik dalam bentuk pernyataan maupun pertanyaan untuk kemudian didiskusikan di dalam forum. Tingkat pengetahuan dan pemahaman atas sebuah informasi tentang produk *Kamen Rider* yang awalnya berbeda – beda, dengan adanya proses interaksi dalam kelompok ini dapat menyetarakan dan menjadikan tingkat pengetahuan produk diantara pelaku komunikasinya menjadi berimbang.

Sebagai kesimpulan akhir peneliti akan menggambarkan hasil penelitian ini, untuk menjelaskan apa sajakah komponen – komponen komunikasi yang terlibat di dalam interaksi; dan pengetahuan produk yang terbentuk dari hasil interaksi, kedalam bagan sebagai berikut :

Gambar 35

Komponen Komunikasi yang Terlibat di dalam Interaksi

➤ Komponen Komunikasi :

- *Sender* : subyek Ali, Dio, dan Beng-beng.
- *Message (signal)* : berbagai simbol, tanda, dan referensi subyek tentang pengetahuan produk *Kamen Rider* yang disampaikan sebagai pernyataan dan pertanyaan.
- *Channel* : verbal yakni dengan kata – kata; non verbal yakni dengan majalah, gambar, produk mainan, kemasan.
- *Receiver* : subyek pengirim pesan sekaligus sebagai penerima pesan.
- *Feedback* : pesan lanjutan yang berkonteks *Kamen Rider* sebagai pengembangan pesan sebelumnya.
- *Field of experience* : sejumlah referensi yang dimiliki masing – masing subyek yang didapat dari berbagai sumber referensi seperti : film; komik; majalah lokal maupun impor; forum di dunia maya; *website*; maupun *event* atau acara.

➤ Peran yang muncul di dalam interaksi kelompok :

- Peran Tugas (*Task Roles*)
 - *Information giving.*
 - *Information seeking.*
 - *Opinion giving.*
 - *Clarifying.*
 - *Elaborating.*
 - *Evaluating.*
- Peran Pemeliharaan (*Maintenance Roles*)
 - *Gatekeeping.*
 - *Supporting.*
 - *Tension Relieving.*
 - *Dramatizing.*

➤ Interaksi yang terjadi secara tatap muka antara para anggota Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta adalah pola jaringan ‘Segala Arah’ (*All Channel Communication Networks*), selain itu terdapat pola jaringan lainnya yakni (*Wheels Communication Networks*) dimana terdapat peran penengah yang menghubungkan para anggota kelompok dalam interaksi tidak tatap muka.

Gambar 36

Pengetahuan Produk yang dihasilkan Interaksi

- Pengetahuan
 - Pengetahuan Umum (episodik & semantik)
 - Pengetahuan Prosedural
- Pengetahuan Produk Sebagai Ciri
 - Ciri Konkret
 - Bahan dasar; warna; ukuran; harga.
 - Ciri Abstrak
 - Model (style); pengiriman.
- Pengetahuan Produk Sebagai Manfaat
 - Konsekuensi
 - Konsekuensi Fungsional (hobi, pajangan, komoditas, investasi)
 - Konsekuensi Psikososial (pelepas stress; memoriabilia)
 - Resiko yang diperkirakan (resiko fisik/keuangan/fungsional/psikososial)
- Pengetahuan Produk Sebagai Nilai
 - Nilai Instrumental (identitas)
 - Nilai Terminal (penghargaan sosial)
- Arti (*meaning*) : 'eksklusif'; 'mahal'; 'berkelas'; 'bagus'; 'sangat'; 'variatif'; 'detail'; atau bahkan 'mainan orang dewasa'.
- Kepercayaan (*belief*) → loyalitas konsumen terhadap produk

B. SARAN

B.1. Saran Akademis

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana peran kelompok dapat membentuk pemahaman atas pengetahuan produk dalam proses interaksinya. Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan antara lain : terbatasnya lingkup interaksi yang terjadi dalam kelompok sepanjang penelitian ini berlangsung; kurang mendalamnya hasil analisis terhadap pengetahuan produk yang terbentuk dalam interaksi; kemudian terbatasnya waktu dalam

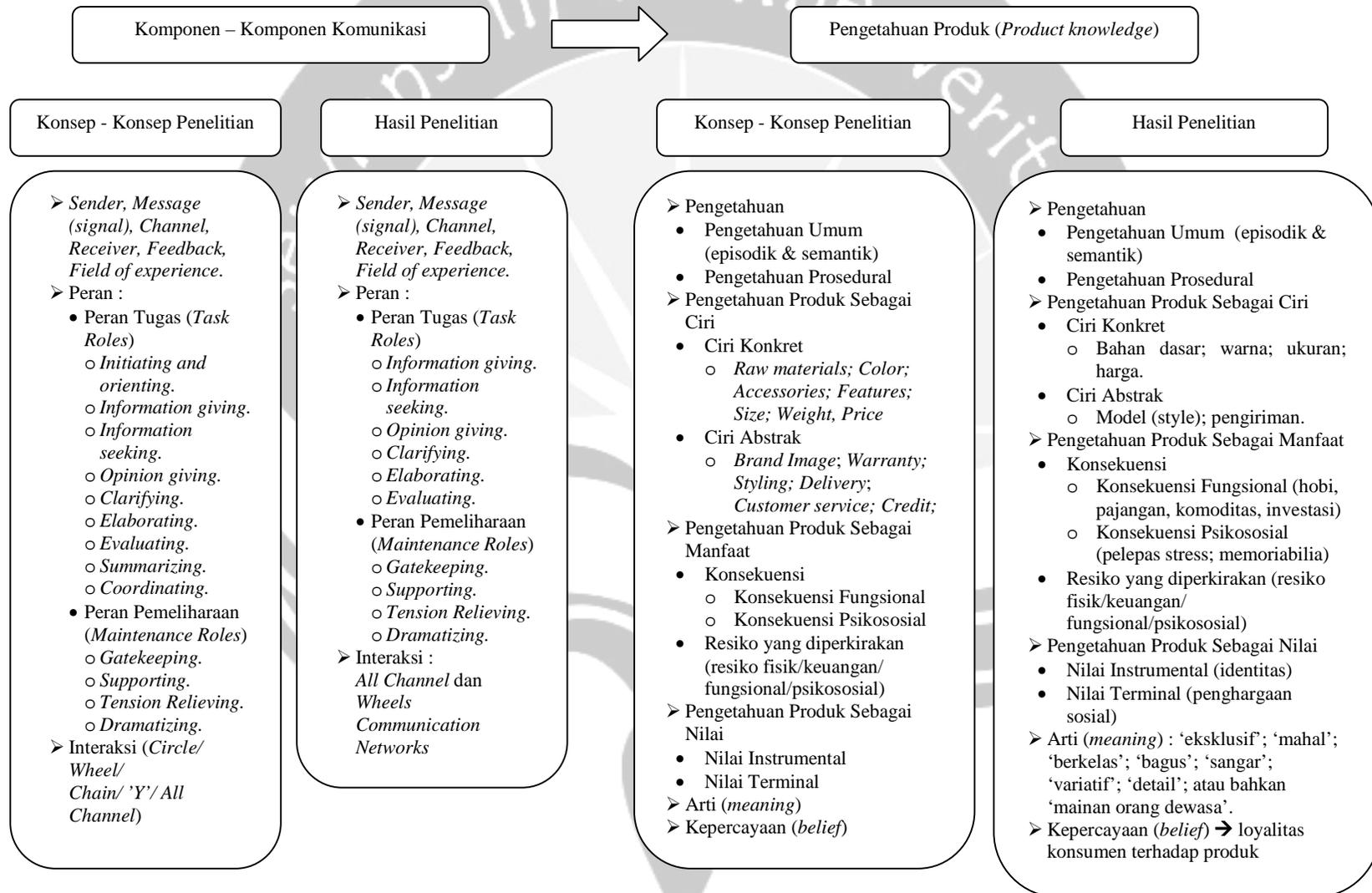
mengeksplorasi sumber daya obyek penelitian sehingga belum bisa memperdalam temuan permasalahan yang lebih kompleks. Peneliti mengharapkan untuk penelitian yang akan datang dapat memperdalam hasil temuan penelitian dan membuat hasil analisis yang lebih mendalam khususnya dalam membahas konsep pengetahuan produknya; dan dapat mengangkat tema yang membahas pola interaksi kelompok di dunia maya sebagai fokus penelitiannya.

B2. Saran Praktis

Penelitian ini menghasilkan gambaran umum mengenai peran komunitas dalam pembentukan pengetahuan produk konsumen atas sebuah merek. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan stimulus bagi pemasar untuk mempelajari pola perilaku konsumen khususnya peran komunitas sebagai salah satu saluran pemasaran produknya dan menggunakan dan memberdayakan aspek *community marketing* sebagai strategi dalam memasarkan produknya.

Gambar 34

Perbandingan Konsep – Konsep Penelitian dan Hasil Penelitian



DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Adams, Katherine; Gloria J. Galanes. 2003. *Communicating in Groups : Applications and Skills*. 5th edition. McGraw – Hill. New York.
- Birowo, M. Antonius. 2004. *Metode Penelitian Komunikasi*. Gitanyali. Yogyakarta.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Edisi 1. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Cathcart, Robert S.; Larry A. Samovar; Linda D. Henman. 1996. *Small Group Communication, Theory and Practice* . 7th edition. McGraw – Hill. Missouri.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Keempat. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Fishers, Aubrey B.; Donald G. Ellis. 1990. *Small Group Decision Making*. 3rd edition. McGraw – Hill. New York.
- Galanes, Gloria J; Katherine Adams; John K. Brillhart. 2000. *Communication in Group, Applications and Skills*. 4th edition. McGraw - Hill. Boston.
- Johnson, D. M. 1992. *Approaches to Research in Second Language Learning*. Longman Publishing Group. New York.
- Loudon, David L.; Albert J. Della Bitta. 1993. *Consumer Behavior, Concepts and Applications*. 4th edition. International edition. McGraw-Hill. Singapore.

- Lusch, Robert F.; Virginia N. Lusch. 1987. *Principles of Marketing*. Kent Publishing Company. New York.
- Moleong, J. Lexy. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Mulyana, Deddy. 2003. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Nawawi, Hadari. 1991. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta.
- Nawawi, Hadari H.; Martini, HM. 1992. *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta.
- Nazir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Person, Judy; Paul Nelson; Scott Titsworth; Lynn Harter. 2008. *Human Communication*. 3rd edition. McGraw – Hill. London.
- Peter, J. Paul dan Jerry C. Olson. 2000. *Consumer Behavior : Perilaku Konsumen dan Strategi Pemasaran*. Jilid 1. Erlangga. Jakarta.
- Peter, J. Paul dan Jerry C. Olson. 2008. *Consumer Behavior and Marketing Strategy*. 8th Edition. Mc Graw-Hill. New York.
- Rachmat, Jalaluddin. 1985. *Metode Penelitian Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Salim, Peter. 2006. *The Contemporary English - Indonesian Dictionary*. Media Eka Pustaka. Jakarta.

Surachmad, Winarno. 1972 . *Dasar dan Teknik Research Pengantar Metodologi Ilmiah*. Tarsito. Bandung.

Wertime, Kent. 2003. *Building Brands and Believers : Membangun Merek dan Pengikutnya*. Erlangga. Jakarta.

Website :

<http://en.kaskus.us> (akses data tanggal 24 Februari 2009)

<http://id.articlesnatch.com/topic/toys> (akses data tanggal 19 Oktober 2009)

<http://en.accessmylibrary/Bandai> (akses data tanggal 19 Oktober 2009)

<http://www.toyslfe-jp.com/kamenrider/index.html> (akses data tanggal 24 Februari 2009)

<http://en.accessmylibrary/Tokusatsu> (akses data tanggal 19 Oktober 2009)

<http://mustate.multiply.com/journal> (akses data tanggal 14 Mei 2009)



LAMPIRAN

1

Panduan Observasi

Komponen Komunikasi

1. Siapakah yang berperan sebagai sumber pesan ?
2. Siapakah yang berperan sebagai penerima pesan ?
3. Siapa yang mengawali proses komunikasi ?
4. Apa yang ditanyakan atau dinyatakan pertama kali dalam situasi komunikasi ?
5. Bagaimanakah gestur dan mimik yang terlibat dalam proses komunikasinya ?
6. Simbol apa saja yang terlibat sebagai pesan komunikasinya ?
7. Apa saja saluran penyampaian pesannya ?
8. Bagaimana umpan balik (*feedback*) yang dihasilkan ?
9. Bagaimana (*feedback*) lanjutannya ?
10. Bagaimana peran bauran pengalaman (*field of experience*) dari masing – masing anggota ?
11. Apakah tujuan komunikasinya ?

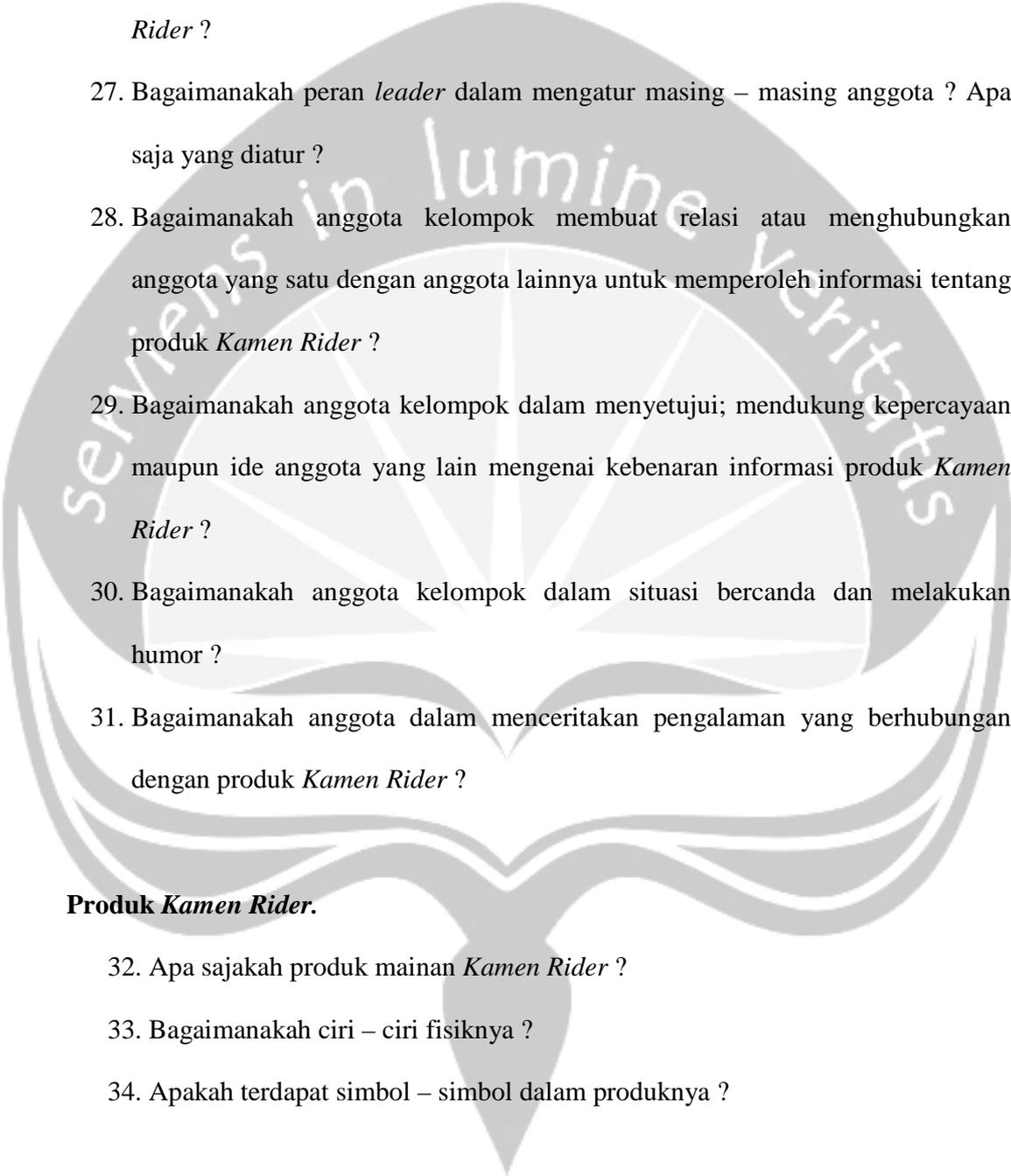
Interaksi

12. Bagaimana keadaan lingkungan interaksinya ?
13. Kepada siapa seorang anggota melakukan komunikasi ?
14. Bagaimana sebuah pesan dipertukarkan dalam proses diskusi ?
15. Siapa yang berperan sebagai penengah (*central*) ?
16. Berapa orang yang terlibat (*size*) ?
17. Berapakah jumlah hubungan yang dibutuhkan seseorang untuk menjangkau (*reach*) anggota lainnya ? Bagaimanakah perantaraannya ?

18. Apakah seorang anggota dapat menjangkau langsung (*density*) dengan setiap anggota lainnya ?

Peran Anggota Kelompok

19. Apakah orientasi pembicaraan berhubungan dengan produk *Kamen Rider* ?
Apa saja aktivitas yang dilakukan anggota kelompok sehubungan dengan orientasinya ?
20. Bagaimanakah anggota kelompok dalam memberi atau menawarkan fakta – fakta, informasi, bukti – bukti maupun pengalaman pribadi yang sudah didapat tentang produk *Kamen Rider* ?
21. Bagaimanakah anggota kelompok dalam mencari atau meminta fakta, informasi, bukti – bukti maupun pengalaman pribadi dari anggota yang lain tentang produk *Kamen Rider* ?
22. Bagaimanakah anggota kelompok dalam memberikan pendapat atas sebuah pernyataan yang disampaikan ?
23. Bagaimanakah anggota kelompok dalam mengklarifikasi kelayakan dan kebenaran sebuah informasi produk *Kamen Rider* ?
24. Bagaimanakah anggota kelompok dalam mengembangkan sebuah ide atau gagasan berupa memberi contoh, ilustrasi dan penjelasan lebih mendalam tentang produk *Kamen Rider* ?
25. Bagaimanakah anggota kelompok dalam menilai kelayakan informasi atau ide; mengoreksi sebuah informasi yang berhubungan dengan produk *Kamen Rider*?

- 
26. Bagaimanakah anggota mengingatkan kelompok mengenai hal – hal yang sudah dibahas atau didiskusikan sebelumnya tentang informasi produk *Kamen Rider* ?
27. Bagaimanakah peran *leader* dalam mengatur masing – masing anggota ? Apa saja yang diatur ?
28. Bagaimanakah anggota kelompok membuat relasi atau menghubungkan anggota yang satu dengan anggota lainnya untuk memperoleh informasi tentang produk *Kamen Rider* ?
29. Bagaimanakah anggota kelompok dalam menyetujui; mendukung kepercayaan maupun ide anggota yang lain mengenai kebenaran informasi produk *Kamen Rider* ?
30. Bagaimanakah anggota kelompok dalam situasi bercanda dan melakukan humor ?
31. Bagaimanakah anggota dalam menceritakan pengalaman yang berhubungan dengan produk *Kamen Rider* ?

Produk *Kamen Rider*.

32. Apa sajakah produk mainan *Kamen Rider* ?
33. Bagaimanakah ciri – ciri fisiknya ?
34. Apakah terdapat simbol – simbol dalam produknya ?

INTERVIEW GUIDE

A. Pengetahuan Produk Konsumen.

* Pertanyaan ditujukan kepada anggota Komunitas Tokusatsu Yogyakarta.

1. Sejak kapan anda menjadi penggemar *Kamen Rider* ? Bagaimana pengalaman anda ?
2. Mengapa anda menyukai *Kamen Rider* ?
3. Sejak kapan anda menjadi konsumen mainan *Kamen Rider* ? Bagaimana pengalaman anda sebagai kolektor produknya ?
4. Mengapa anda memilih *Kamen Rider* sebagai produk yang anda koleksi ?
5. Apa sajakah produk mainan *Kamen Rider* yang diproduksi *Bandai* ? Jelaskan!
6. Bagaimanakah cara mendapatkan produk mainan *Kamen Rider* ? Jelaskan !
7. Jelaskan ciri – ciri tak tampak dari produk *Kamen Rider* :
 - Bagaimanakah citra produk mainannya ?
 - Bagaimanakah garansi atau jaminan atas produk mainannya?
 - Bagaimanakah corak *style* atau mode dari produk mainannya ?
 - Bagaimanakah jasa pengiriman produk mainannya ?
 - Bagaimana jasa pelayanan dalam pembelian produknya ?
 - Bagaimanakah sistem pembayaran produk mainannya ?
8. Bagaimanakah ‘manfaat’ dari membeli atau menggunakan produk mainan *Kamen Rider* bagi diri anda?
9. Bagaimanakah ‘resiko’ yang terdapat pada produk mainan *Kamen Rider* ?
10. Bagaimanakah anda ‘mengartikan’ produk mainan *Kamen Rider* ?

11. Bagaimanakah 'kepercayaan' yang anda miliki dari sebuah produk *Kamen Rider* ?
12. Bagaimana pengalaman anda di Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta ?

B. Deskripsi Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta.

*** Pertanyaan ditujukan kepada anggota pendiri Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta.**

1. Bagaimana sejarah terbentuknya Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta ?
 - a. Siapa saja pendirinya ?
 - b. Atas motivasi dan tujuan apa ?
2. Bagaimana struktur keanggotaan Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta ?
3. Bagaimana proses bergabungnya anggota baru dalam komunitas ?
4. Apa saja kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta ?

C. Profil *Kamen Rider*.

1. Bagaimanakah sejarah *Tokusatsu* Jepang ?
2. Bagaimanakah sejarah *Kamen Rider* ?
3. Apa sajakah serial film *Kamen Rider* ?
4. Apa sajakah karakter yang terdapat dalam serial film *Kamen Rider* ?



LAMPIRAN

2

Lampiran

Transkrip Observasi Pertama tanggal 14 November 2009.

❖ Observasi Pertama (Sabtu 14 November 2009).

Pada Sabtu 14 November 2009 pukul 18.00 WIB, peneliti menjemput saudara Ali ditempat tinggalnya. Pada hari itu Ali membuat janji pertemuan dengan anggota Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta yang lain bernama Made, dan mengajak peneliti untuk bersama – sama datang kerumahnya. Setibanya di lokasi, peneliti masuk ke dalam kamar milik Made kemudian peneliti mengutarakan maksud dan tujuannya. Made kemudian mempersilahkan peneliti untuk melihat – lihat koleksi mainan Kamen *Rider* miliknya. Pada sore hari itu, tujuan kedatangan Ali kerumah Made ternyata adalah untuk melihat hasil modifikasi mainan Kamen *Rider*.

Ali menjelaskan bahwa kegiatan memodifikasi mainan adalah salah satu aktivitas yang seringkali dilakukan kolektor mainan. Seni memodifikasi ini sangat menarik bagi penggemar mainan karena menjadikan aktifitasnya lebih seru dan memberikan sensasi tersendiri bagi mereka.

Peneliti kemudian mengobservasi aktivitas para anggota Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta tersebut. Mula – mula Made mengeluarkan berbagai perlengkapan dan materi yang disiapkan untuk dimodifikasi. Made juga menunjukkan hasil karya modifikasinya tempo lalu kepada Ali.

- Made menyampaikan pernyataan dengan antusias :

“Ni G3- nya coba liat Li. Keren kan. hehe. Mirip tho sama SIC.”

- Ali memberikan respon seperti terkagum dengan senyum dan terheran – heran, lalu memberikan pernyataan :

“Hehe, wih..mirip bro! (menunjukkan ke peneliti). Wih..apik – apik. Piye ki Mad mbikine ?”

- Made kemudian memberikan pernyataan :

“Wes, pokoke udah ga jaman main dempul – dempul, kaya siapa dulu..?”

- Ali kemudian memberikan pernyataan :

“Koh Pram..”

- Made kemudian memberikan pernyataan :

“Hooh, si Pram.”

- Ali kemudian memberikan pernyataan :

“Ning Koh Pram yo apik lho Mad. Rapi kok garapane ndek’e.”

- Made kemudian memberikan pernyataan :

“Iyo, tapi kan dia mahal, repot juga. Yo mending ini. Modal RH, dikhetok-khetok, tempel.. beres. Kamu ga usah ngecat – ngecat, ga usah pake dempul – dempul. Coba kamu tanya Pram, berapa habisnya mbuat satu ? Mahal lho Li. Orang dia pake cat-nya cat Tamiya. Itu aja udah berapa ? Belum dempungnya. Body-nya juga kanibal SIC tho ? Kemahalen Li..”

- Ali kemudian memberikan pertanyaan :

“Hehe. Ya iya sih. Ini cuma RH pho?”

- Made kemudian memberikan pernyataan :

“Lha ini ampas – ampasnya masih ini lho.. Ni tho, aku beli RH-nya G3. Terus potong sini, sini, ambil belt-nya, templek! Dah! Modal lem. “

- Ali kemudian memberikan pertanyaan :

“Tapi susah ga Mad ? Ya kamu, gampang – gampang. Yo nek aku bedalah!”

- Made kemudian memberikan pernyataan :

“Ni yang susah cuma ngepasin Head-nya. Nek G3 kan badannya full armor. Kethok robot tho Li. Yaudah potong aja semua RH-nya, tempelin. Ni dalemnya kamu tipis lagi pake silet. Pas sambungan sini, dipendekin aja biar pas. Ga susah lho Li. Nek ndempul gitu malah repot 2 kali kerja.”

- Ali kemudian memberikan pertanyaan :

“Body-nya pake siapa ? Kok enteng?”

- Made kemudian memberikan pernyataan :

“Aku pake Spiderman yang di H & M itu lho Li. Ya yang murah aja. Beli RH-nya cari di Gale ada macem-macem.”

- Ali kemudian memberikan pernyataan :

“Hehe. Iya juga ya. Artikulasinya juga mirip SIC lah ya ?”

- Made kemudian memberikan pernyataan :

“Yo lumayanlah. Tapi kamu modal body 40 ribu, sama RH 80 ribu, dapet SIC lho Li. Hehe.”

- Dan seterusnya.

Lampiran

Transkrip Observasi Kedua tanggal 27 November 2009.

i. Dio menyampaikan pertanyaan :

“Si juragane mana ? Dateng ga ? Dia katanya Beng-beng, baru beli-beli. Beli apa lagi Li ?”

• Ali memberikan jawaban :

“Ga dateng. Kemaren tak SMS, lagi di Jakarta. Cuma beli S.I.C. Collection kok, yang volume III. Ga tahu kalau yang lain ?”

• Beng-beng kemudian memberikan pertanyaan :

“Lho udah ada lagi tho ? Kamu udah lihat Li?”

• Ali kemudian memberikan jawaban :

“Belum. Apa..kemarin tak tagih-tagih malah aku disuruh ketempatnya. Tahunya di Jakarta. Hehe.”

• Dio kemudian memberikan pertanyaan :

“Isine yang satu-dua (I – II) aja aku belum lihat. Kamu punya tho Li ?”

• Ali kemudian memberikan jawaban :

“Ada, cuma yang volume satu (I).”

• Dio kemudian memberikan pernyataan :

“Pinjem aku Li. Pengen lihat.”

• Ali kemudian mencarikan S.I.C Collection miliknya di rak buku kemudian memberikan kepada Dio.

• Dio memberikan pernyataan sambil melihat-lihat isi majalah :

“Wih cakep yo.... Kamu ngerti po Li bosone Kanji kabeh. Mm..kethok gede ngene soyo apik yo.

Oh, Kikaider-mu ki seri awal tho ? Tak pikir yo mulai dari Ichigo.”

- Ali kemudian memberikan jawaban :

“S.I.C pertama kan justru malah Kikaider Io. Hehe, kamu sih ga tanya - tanya dulu. Tahu - tahu beli, langsung S.I.C.-ne. Makanya beli majalahnya dulu baru mainane.”

- Dio kemudian memberikan pertanyaan :

“Dimana Li mbelinya? Order po?”

- Ali kemudian memberikan jawaban :

“Nggak. Dulu dapet di Kagayaku.”

- Beng-beng kemudian memberikan pertanyaan :

“Kalo Koh Andri dapet dimana ? Order ning KG yo paling ?”

- Ali memberikan jawaban :

“Palingan dapet di Jakarta. Baru rilis kok kethoke. Disana channel-nya dia banyak.”

- Dan seterusnya membicarakan Koh Andri, dan gosip seputar koleksi mainan *Hot Toys* milik Koh Andri.

- ii. Beng-beng menyampaikan pertanyaan :

“Oya, di Kidz Station ada HD ZO lho !”

- Ali memberikan respon berupa pertanyaan :

“Iyo po? Waktu kapan aku yo ke Kidz Station-ne Malioboro. Aku tahu nek sing SuperOne. Nek ZO ne baru tahu aku.”

- Dio kemudian memberikan pertanyaan :

“Berapa harganya ?”

- Beng-beng kemudian menjawab :

“Wah, ya gitu. Masih stok baru. Kemaren tak liat buka harganya dari sembilan puluh sembilan (99) ribu coba. Kalo yang SuperOne udah di-diskon lima belas persen (15%). Itu aja masih delapan lima (85). Tapi yo selak kepengen sih. “

- Dio juga memberi pertanyaan lain :

“Terus apa lagi serinya ?”

- Beng-beng menanggapi dengan jawaban :

“Nek Ichigo mesti. Yang seri nya SuperOne ada monsternya satu yang laba-laba, sama Shin Kamen Rider. Kalo yang ZO, aku ingete cuma ada Dorasu.”

- Ali memberi pernyataan lain :

“Yang lumayan cuma SuperOne-nya sama ZO-nya. Males banget nek dapet monsternya. Kidz Station mesti bukanya kemahalan.”

- Beng - beng memberi pernyataan :

“Kalo yang di Malioboro kan ada yang dicentangin Li.”

- Ali memberikan pertanyaan :

“Iya tho ?”

- Dio kemudian memberikan pertanyaan :

“Emang harga kardusnya berapa Beng ?”

- Ali lalu memberikan jawaban :

“Paling sama tiga ratus delapan puluhan (380).”

Ali kemudian memberikan pertanyaan kepada Beng - beng:

“Nek HD mesti flat terus kan ya Beng ?”

- Beng-beng kemudian memberikan jawaban :

“Dulu pernah tiga ratus (300). Kalo yang baru – baru, tiga ratus delapan puluh (380). Kali seratus lima puluh (150) aja paling sekitar... lima puluh tujuh ribu (Rp 57.000,-).”

- Ali kemudian memberikan pernyataan :

“Dulu aku nunggu sampe harganya empat lima (45). Lama banget. Hehehe.”

- Beng-beng kemudian memberikan jawaban :

“Ni kan bentar lagi libur Natalan. Sale – sale-an ni.”

- Dan seterusnya membicarakan konteks menjelang liburan Desember depan.

- iii. Dio menyampaikan pernyataan :

“Lihat gambar - gambar S.I.C. yang di laptop Li!”

- Ali kemudian membukakan *folder file* dikomputernya yang berisi koleksi gambar-gambar tentang mainan *Kamen Rider*.

- Dio kemudian membuka satu per satu *file* yang terdapat dalam *folder* tersebut, sambil sesekali memberikan pernyataan dan pertanyaan, salah satunya :

“Ini S.I.C po ?”

- Beng-beng yang juga ikut menyimak gambar dilayar monitor kemudian memberikan jawaban :

“Kayaknya sih custom deh. Setahuku S.I.C ga ngeluarin gitu. Tuh, ni Amazone nya beda-beda. Ya tho Li?”

- Ali kemudian memberikan jawaban :

“Iya yang itu custom.. Soale diliatin moldingnya sih bikin sendiri. Tapi niat banget. Orang Jepang palingan. Apik yo?”

- Beng-beng kemudian memberikan pernyataan :

“Orang sana gila-gila ya. Resin murah apa ya disana ? hehe.”

- Ali memberikan pernyataan :

“Si Made kemarin mbikin pake RH dipotong-potong gitu, mirip SIC lho. Habisnya juga ga banyak katanya, daripada pake dempul.”

- Beng-beng kemudian memberikan pernyataan :

“Iya. Tapi tetep aja aku sih sayang RH-nya. Delapan puluh (80) ribu cuma buat dikanibal.”

- Ali kemudian memberi pernyataan :

“Tapi yo keren lho. Dia mbikin S.I.C yang ga diproduksi. Lumayan kan modal RH, dapet S.I.C.”

- Dio kemudian memberikan pernyataan sambil melihat gambar di monitor :

“Wah nek koleksinya bikin sendiri sebanyak ini puasny gimana ya ?”

- Beng-beng kemudian memberikan pernyataan :

“Iya ya. Muanteb. Masih kena pajak kolektor ga ya? Kan mbikin. Hehe.”

- Dan seterusnya membicarakan pengalaman teman-teman mereka ketika memodifikasi mainan.

iv. Ali menyampaikan pertanyaan :

“Beng, Takumi-nya yang di Shocker udah laku belum ya ?”

- Beng-beng kemudian memberikan jawaban :

”Ga tahu deh Li, dah lama ga kesana. Kethoke belum kok. Dia kan njualnya harus paketan, terus kemahalen.”

- Dio kemudian memberikan pertanyaan :

“Takumi-nya yang apa Beng? “

- Beng-beng kemudian memberikan pernyataan untuk Dio :

“Satu set yang Kikaidier, Hakaidier, Inazuman, sama Kuuga.”

- Ali kemudian memberikan pernyataan untuk Beng-beng :

“Hooh ya kemahalan. Padahal aku cuma naksir Inazuman sama Hakaidier-nya je. Tiga ratus enam puluh (360) ya Beng ?”

- Beng-beng kemudian memberikan jawaban :

“Tiga ratus (300) kok kethoke. Tungguin aja Li, paling tar boleh beli satuan. Hehe. Apa kita patungan Li ? Kamu Inazuman sana Hakaidernya, aku Kikaidier-nya. Nanti Kuuga-nya si Dio aja. Gimana ?”

- Dio kemudian merespon :

“Enak aja, ga mau aku, masa aku disuruh mbeli juga. Ga bisa milih lagi.. Urik no.”

- Ali kemudian memberikan pernyataan :

“Lho tapi kan kamu suka Takumi Io, Kuuganya bagus lho. Udah langka. Mau ga ? hehe.”

- Dio kemudian memberikan pernyataan :
“Ga usah aja lah. Ga seneng Kuuga. Nek yang Stronger tu mau aku.”
- Dan seterusnya membicarakan humor dan lelucon - lelucon yang mengarah kepada Dio sebagai objeknya.
- v. Ali menyampaikan pertanyaan :
“Kapan ya Koh Andri Pre-Order lagi ?”
- Beng – beng kemudian memberi pernyataan :
“Iya, udah lama ga ngajak – ngajakin lagi.”
- Ali kemudian memberi pernyataan :
“Coba tau-tau rilis Rider sama motornya, boleh Pre-Order. Wah langsung kita Beng. Hehe.”
- Dio kemudian memberikan pertanyaan :
“Dulu pre order yang X Rider berapa Li ?”
- Ali memberikan jawaban :
“Waktu itu hitungannya lebih murah. Dulu kena lima ratus-mapuluh (550), sama Apollo Geist, padahal harusnya kena enam ratus-mapuluhan (650-an).”
- Beng - beng kemudian memberikan pernyataan :
“Tapi kok sekarang turune jauh banget ya. Kemaren ada yang nawarin empat ratus mapuluhan (450-an) lho.”
- Ali kemudian memberikan pernyataan :
“Soale jarang yang minat Apollo nya. Dulu aja langsung tak jual. Habis cuma pengen X Rider-nya.”

- Beng-beng kemudian memberikan pernyataan :
“Hehe, tapi emang kalo liat yang di Hero Saga, modifan Apollo Geist-nya bagus lho Li. Kelihatan serem gitu ada rambutnya panjang putih. hehe.”
- Dan seterusnya membicarakan pengalaman ketika mereka melakukan *Pre-Order* produk tahun lalu.
- vi. Ali menyampaikan pernyataan :
“Beng, colokin flashdisk-ku nih. Bukain di explore, WinRAR Hero Saga. Tu di-extract aja di mana sembarang. Apik Beng.”
- Beng-beng kemudian memasukkan *flashdisk* milik Ali ke laptop, lalu melakukan seperti yang diminta. Beng-beng juga memberi pernyataan:
“Ni Hero Saga yang apa Li ?”
- Ali kemudian memberi jawaban :
“Wes, pokoke apik, mulai dari Kuuga sampai Hibiki lengkap. Tontonlah!”
- Ali, Beng-beng, dan Dio kemudian menyimak *file* gambar-gambar yang muncul di monitor komputer :
- Dio memberi pernyataan :
“Wih..apik yo foto-fotone. Ni diorama-ne sopo yo ?”
- Beng-beng kemudian mencari-cari file halaman awal, lalu memberikan pernyataan sambil membacakan tulisan di layar :
“Ni lho Io, mm... Kenji Ando.. sama Takayuki Takeya.. iyalah jelas. Mm...Oh, kalo dioramanya tim, ni Junichi Taniguchi; Jun Goshima; Masaaki Koseki;

Seiichi Matsumiya; Yushiro Yamaguchi; Kenichi Nakajima; Tsuneyuki Ida; Hiroyuki Nohara. Tim-nya kok banyak banget ya?"

- Ali kemudian memberikan pertanyaan :

"Sangar-sangar yo."

Ali kemudian memberikan pernyataan :

"Kayaknya tambah orang baru ya. Aku belum pernah denger namanya. Kalo Ida; Yamaguchi sama Masaaki Koseki aku wes ngerti."

- Dio kemudian memberikan pernyataan :

"Mungkin bukan sculptor semua kali, kali aja ada yang tim ngecat apa fotografer."

- Beng-beng kemudian memberikan pernyataan :

"Tapi emang dioramanya banyak lho. Tu lihat Kuuga sendiri; Agito sendiri; Ryuki juga; ni Faiz; Hibiki; Blade; sampe Akumaizer dibikinin juga. Niat ya. Satu edisi banyak bener."

- Dio kemudian memberikan pertanyaan :

"Dapet dari mana Li ?"

- Ali kemudian memberikan pernyataan :

"Wes, rahasia. Hehe. Dapet dari temenku. Aku ngopy. Dia, gatau dapet download-nya dari mana."

- Beng-beng kemudian melihat halaman terakhir dari file *Hero Saga* dan memberikan pernyataan :

"Wih seribu sembilan ratus lima (1905) yen. Kok mahal banget ?"

- Ali kemudian memberi jawaban :

“Ini kan harga yang asli. Coba kali seratus dua puluh (120) sama seratus lima puluh (150).”

- Dio kemudian menghitung dengan kalkulator di *handphone*-nya kemudian memberikan pernyataan :

“Bung, dua ratus tiga puluh (230) sampe dua ratus lapan limaan (285). Wah hampir tiga ratus (300). Ngeri-ngeri..”

- Beng-beng kemudian memberikan pernyataan :

“Belum ongkos kirim tuh. Hehe.”

- Dan seterusnya membicarakan topik seputar harga majalah yang sangat mahal dan kualitas konten majalahnya.

- vii. Beng – beng menyampaikan pertanyaan :

“Bro, di forum ada tread soal Kiwami – apa gitu.. Ada yang ngerti ?”

- Ali memberi respon berupa pernyataan :

“Oh... Kiwami Tamashii.. Kiwami tu S.I.C. kecil Beng.. persis S.I.C. tapi ukurane HD.”

- Beng - beng memberi pertanyaan baru :

“Kaya Takumi gitu Li ?”

- Ali kemudian memberi jawaban :

“Kalo Takumi kan statue. Ini bukan, persis kaya S.I.C. Cuma 12 centi-an. Ya segede HD.”

- Beng – beng memberi pertanyaan lagi :

“Baru rilis tho ?”

- Ali memberi jawaban :

“Kethoke sih udah lama, tapi aku juga tahunya baru. Soale udah keluar Decade, Hibiki, Ryuki sama Faiz. Yang bikin Kenji Ando lho Beng. Ya lumayan murahlah nek dibanding S.I.C. Kemaren di KG ada yang Pre Order Faiz, cuma 150 ribu. Faiznya rilis Desember ini kalo ngga Januari.”

- Dio kemudian memberi pernyataan :

“Kalo Kenji Ando, ya bagus dong.”

- Beng – beng memberi pernyataan baru :

“Tapi kalau se-HD ga puas no.. Tetep puas S.I.C.”

- Dio kemudian memberi pernyataan :

“Tapi murah je Beng, dapet Kenji Ando.”

- Dan seterusnya membicarakan foto-foto objek mainan *Kiwami Tamashii* yang pernah dilihat Ali dan belum pernah dilihat sebelumnya oleh Dio dan Beng-beng.

viii. Dio menyampaikan pertanyaan :

“S.I.C. tu sekarang udah volume berapa sih ?”

- Ali memberi jawaban :

“Kayaknya lima puluhan.. kalau ga lima tiga (53)..lima empat (54) deh.”

- Beng - beng memberi jawaban :

“Nek volume, sekarang udah lima puluhan Io, tapi yang rilisan limited ga termasuk lho. Kalau total, enam puluhan (60-an) lebih kethoke.”

- Beng – beng juga memberikan pertanyaan baru kepada Ali :

“Sing Dark Kabuto tu kan volume terakhir tho Li ?”

- Ali kemudian memberikan jawaban :

“Wah lali Beng, ga ngapalin aku kalo yang baru – baru. Di majalahnya yang Koh Andri beli ada kethoke.”

- Dio kemudian memberikan pertanyaan baru kepada Ali :

“Kalo Medicom bikin katalog juga ga ya Li?”

- Ali kemudian memberikan pernyataan kepada Dio :

“Ga tahu Io. Kayaknya sih nggak. Keren juga ya kalo ada. 10 Rider klasik uda muncul semua tho R.A.H.-nya?”

- Dan seterusnya membicarakan produk buatan *Medicom*.

- ix. Beng – beng menyampaikan pertanyaan :

“Li, cari BigSoft dimana ?”

- Ali memberikan respon berupa pernyataan :

“Wah kalau BigSoft kamu coba tanya Koh Andri. Dia lebih ngerti.”

- Beng-beng kemudian memberi pernyataan :

“Coba di toko ada ya, aku pengen lihat – lihat dulu. Jadi bisa milih gitu.”

- Ali kemudian memberikan jawaban :

“Kalo BigSoft paling ya order lewat forum. Soalnya barangnya rare. Jogja ga ada yang Rider, paling adanya Ultraman. Kaya punyaku. ”

- Dio kemudian merespon dengan pertanyaan :

“Kalo BigSoft tu harganya berapaan Li ?”

- Ali kemudian memberikan pernyataan :

“Kalo sekarang ga ngerti aku. Kamu mending coba cek di ‘Hobby Link Japan’ tho, terus bandingin sama yang tread di forum.”

Ali kemudian memberikan pernyataan :

“Tapi BigSoft gitu biasane Medicom sih Beng. Kalo mau order, jangan diambil kalo harganya beda jauh.”

- Dan seterusnya membicarakan konteks keinginan dan ketertarikan Beng-beng terhadap mainan *BigSoft*.

x. Dio menyampaikan pertanyaan :

“Eh, ada yang jual Momotaros tapi ga ada Den-O nya, dua setengah murah atau mahal ? Yang punya cuma mau ngambil Den-O nya soale.”

- Ali memberikan pertanyaan :

“Yang jual siapa Io ?”

- Dio kemudian memberikan pernyataan :

“Temennya temenku. Katanya baru beli, terus ga suka imajin-nya.”

- Ali memberikan jawaban :

“Momotaros-nya loose apa dapet dusnya ?”

- Beng - beng juga memberikan respon berupa pernyataan :

“Lha kamu pengen Io? Kamu ngapain beli Imajin ? Nanggung bener.”

- Dio kemudian memberikan pernyataan untuk Ali:

“Loose sih Li.”

Dio juga memberikan pernyataan lain untuk Beng – beng :

“Ya gapapa tho, kalo murah. Lagian Momotarose apik.”

- Beng - beng kemudian memberikan pertanyaan dan pernyataan :

“Tapi kamu kethoke ga punya S.I.C. Den-O tho Io?”

- Dio kemudian memberikan jawaban :

“Ya belum sih. Tapi murah ga nek loose segitu ?”

- Ali kemudian memberikan jawaban :

“Biasane sih kalo Den-O nya kena tiga ratus mapuluh (350). Kalo imajin-nya tawar aja dua ratus (200) kalo-kalo dapet. Tapi masih baru sih serinya..”

- Beng - beng kemudian memberikan pernyataan :

“Nek aku sih ga mau kalo cuma imajin. Tawar aj seratus mapuluh (150). Ga mau yawes. Hehe.”

- Ali kemudian memberikan pernyataan :

“Gapapa ding Io, ambil aja. Lagian imajin yang Urataros sama Kentaros limited lho. Lumayan nyicil Momotaros nya dulu. Hehe. Tapi tawar dulu aja.”

- Dan seterusnya membicarakan tokoh - tokoh karakter imajin dalam film seri *Kamen Rider Den-O*.

- xi. Beng - beng menyampaikan pertanyaan :

“Li Amazone-mu yang merah dulu laku berapa ? Di Timoho ada yang KW lho.”

- Ali kemudian memberikan jawaban :

“Oh di H & M ?Iya tho ? Dulu tak lepas dua ratus (200). Loose soale Beng. Lha disana KW-nya berapa ?”

- Beng - beng kemudian memberikan pertanyaan :

“Di Timoho seratus mapuluh (150) lho. Wah yang dapet Amazone-mu beruntung tu. Itu S.I.C. kan Li ?”

- Ali kemudian memberikan jawaban :

“Iya S.I.C.”

- Beng - beng kemudian memberikan pernyataan :

“Kemurahan dulu kamu ngelepas segitu.”

- Ali kemudian memberikan jawaban :

“Ya habis BU Beng, gimana. hehe. Lagian punya dobel. Dulu juga yang mbeli seneng banget, dia udah punya urut sampai X Rider, pas lagi nyari Amazone, ketemu di forum. Yo rapopo lah.”

- Beng - beng kemudian memberikan pertanyaan :

“Lho kamu nawarin di forum tho ?Apa lagi yang dijual ?”

- Ali kemudian memberikan pernyataan :

“Dulu SOV ku banyak tak jual - jualin. Lima puluh (50) ribuan. Langsung cepet. Eh, Amazone KW-nya bagus ga ?”

- Beng - beng kemudian memberikan pernyataan :

“Ya biasa, kurang rapi. Kelihatan lah nek KW. Tapi kalo dibikin diorama sama yang lain paling ga gitu kethok. Asal ga ditembak lampu terang.”

- Dan seterusnya membicarakan foto-foto *display* dengan lampu penerangannya.

Transkrip Hasil Wawancara dengan Narasumber 1

Nama narasumber : Ali Wafa (Ali)

Tanggal wawancara : 18 November 2009

Tanya : **Sejak kapan mas suka *Kamen Rider* ?**

Jawab : Wah kalo suka sih sudah dari kecil, dari umur 7 tahun sudah idola banget. Dulu masih jaman – jamannya kaset *Beta*, sering dipinjem sama orangtua di rentalan video. Ya tadinya semua serial *Tokusatsu* suka, tapi karena banyak seri film yang akhirnya bubar, ya cuma *Kamen Rider* yang paling bertahan sampai sekarang.

Tanya : **Kenapa menyukai *Kamen Rider* mas ? Alasannya apa ?**

Jawab : Yang jelas karena dulu dia itu kan figur pahlawan super. Pake motor. Terus kalo berubah itu khas sekali. Kayak ada koreografinya untuk diikuti. Jadi kita seneng kan waktu masih anak-anak mengikuti figur jagoan atau pahlawannya di TV. Nah itu yang jadi nilai sentimentil buat aku. Terus lama – lama mulai ngerti, oh dia itu ngambil *figure* belalang, dengan beragam variasinya. Semua beda – beda, dengan kekuatan yang ciri khas masing – masing. Terutama kostumnya, aku dari *Kamen Rider Ichigo* sampai *Z Cross* tu paling favorit. Jaman 10 *Rider* legendaris! Sama yang *Kamen Rider Black* terus berubah sampai jadi *RX*, dan seterusnya, paling oke deh. Konsepnya bertahan dengan belalang dan motor. Itu yang bikin kita yang nonton jadi ikutan konsisten.

Tanya : **Kalau tokoh *Tokusatsu* lain suka ? Bedanya sama *Kamen Rider* ?**

Jawab : *Tokusatsu* lain juga aku suka, tapi dari segi cerita, variasinya *Kamen Rider* lebih banyak. Kalau *Sentai Series* paling udah tahu alurnya bakal gimana, *Ultraman* juga paling yang beda kostumnya sama namanya aja. Jadi aku lebih suka *Kamen Rider* karena kalau kita ngikutin dari mulai *Ichigo* sampai yang paling baru, ceritanya digarap beneran gitu lho. Kita jadi ga bosan.

Apalagi semakin gede, jadi tambah cari – cari tahu semua tentang *Kamen Rider*. Yang mungkin jadi alasan ya itu tadi, perkembangannya

luar biasa. Mulai dari yang klasik kaya filmnya *Ichigo – Nigo* tu, udah keliatan bagus lho di jaman itu. Sekarang aja kalo liat juga kadang heran, bisa – bisanya punya ide gitu.

Tanya : **Cari film *Kamen Rider*-nya masih ada mas di Jogja ? Pengalaman anda tentang filmnya bagaimana ?**

Jawab : Di Jogja, kalo mau cari filmnya gampang. Rental-rental film kaya *Kagayaku* tu punya koleksi *Kamen Rider* lumayan banyak. Tapi kalo cari film yang klasik, aku sih cari ke tempat temen, namanya Donny, anak *J-Toku*. Dia itu kolektor film *Tokusatsu*. Semua – semua dia punya. Jadi aku bisa belajar mulai dari filmnya *Ichigo – Nigo*, *V3*, *Riderman*, *X Rider*, *Amazone*, *Stronger*, *SkyRider*, *Super One*, *Z Cross*, tu aku semua ngikutin lagi. Ya semata – mata buat kepuasan diri sendiri aja, kalo aku pernah lho nonton semua dan hafal, sampai semua musuhnya aku juga jadi tahu ya gara-gara film. Tapi secara garis besar, cerita *Kamen Rider* tu bagus karena ada dramanya. Kaya kalo anak kecil nonton ada monster kan jadi takut, tapi karena ada *figure* pahlawan, jadinya kita berani, semangat lagi untuk membela kebenaran...hehe,lucu ya kalo dipikir. Terus kalo soal cerita, *Kamen Rider* tu digarap ga monoton. Tiap tokoh pasti berdasar sama alur yang beda- beda. Dan hampir semuanya dari kisah yang sedih. Kan mereka tadinya manusia yang diculik terus dirubah jadi *cyborg* gitu, terus mereka disuruh jadi jahat, tapi malah membelot dan malah jadi pahlawan karena kekuatan mereka dipakai buat kebaikan. Klise sih, tapi bagus. Dan tiap tokoh itu kaya punya penderitaan masing – masing.

Yang paling aku suka si *Stronger*. Dia itu punya kekasih *cyborg* cewek gitu namanya *Humanoid Woman Tackle*, tapi terus ditinggal mati soalnya *Tackle*-nya bunuh diri demi berkorban saat bertarung lawan musuhnya. Akhirnya *Strongernya* marah besar dan jadi tambah kuat, tapi ya gitu sedih banget kan ditinggal mati kekasihnya. Gitu juga *Kamen Rider* yang lain. Sisi dramatisnya bikin kita sayang sama mereka.

Tanya : **Sejak kapan mas jadi konsumen mainannya hingga jadi kolektor ?**

Jawab : Wah udah ga inget aku. Udah lama banget yang jelas. Kalo mainan *Kamen Rider* sih dulu aku emang suka dari kecil ya. Cuma dulu kan juga dibeliin orangtua tapi ya seadanya,yang penting aku suka. Kalo

dulu paling adanya *Black* atau *RX*. Sayangnya ga disimpan apa dirawat baik-baik, jadi udah pada hilang. Kalo mulai jadi kolektor beneran ya mungkin sejak awal kuliah kali ya. Mulai kenal- kenal sama temen-temen kolektor juga, terus banyak yang ngajakin nongkrong. Akhirnya tuker-tukeran cerita sampai tukeran mainanannya juga. Ya dari awal kuliah itu deh aku mulai nyari-nyari lagi mainanku yang dulu-dulu, terus mulai aktif beli – beli lagi ngikutin *Bandai*.

Tanya : **Awalnya mengoleksi apa mas ?**

Jawab : Dulu awalnya aku beli yang kecil – kecil dulu. Biasa, ga berani beli yang mahal karena ga ada duitnya. Jaman dulu beli yang 25 ribu tuh bener-bener mikir, rela gak ya? Dulu yang tak beli tu *Gashapon* punya temen. Dapet yang bekas, tapi karena suka ya gapapa. Terus mulai cari – cari informasi, ngumpul-ngumpul dari sana sini. Tapi ya belinya yang aku suka aja. Kadang suka iri kalo ada temen yang punya mainan apa gitu, aku ga punya terus kepengen, akhirnya nanya-nanya belinya dimana.

Enaknya punya temen-temen yang hobinya sama ya gitu, kadang kita dibantu dicariin barang yang kita mau. Atau ada aja yang lagi jalan-jalan kemana, terus tahu kalo kita suka, habis itu ditelpon apa di sms, mau beli apa ngga, jadi nitip deh. Terus anak- anak itu juga kadang ada yang baik, tau – tau mbawain mainan yang pasti aku suka, tapi bukan dikasih, malah buat ngajakin barter.. nah lho yang bingung kita.hehe. habis mereka curang kalo ngincer punyaku tapi ga kujual-jual, akhirnya mereka ngajakin barter pake mainan yang aku butuh juga. kurang ajar kok mereka..hehe.

Dulu mainanku kan ya macem-macem. *Tokusatsu* yang lain aku juga punya. Tapi kadang ditaksir orang, trus akhirnya pada banyak dijual-jualin apa dibarter sama temen-temen. Akhirnya yang paling banyak ya *Kamen Rider* deh.

Mainanku di rumah semua tak dipajang, soalnya bagus dan macem – macem bentuknya. Warna – warni lagi. Jadi kalo ditaruh di rak kaca gitu kan keren banget, apalagi kalo udah punya banyak. Jadi kaya museum.

Tanya : **Selain *Bandai*, produsen mainan *Kamen Rider*-nya ada apa lagi mas ?**

Jawab : Kalau mainan *Kamen Rider*nya, sebenarnya dibikin banyak produsen ya, ga cuma sama *Bandai* aja. Kalau kamu pernah denger kaya *BANPRESTO*, itu mereka juga produksi. Terus ada *MEDICOM* juga. Terus *OHTSUKA* juga bikin. Jadi mainan-mainan seri *Tokusatsu* itu rata-rata diproduksi sama banyak produsen. Tapi kualitas bikinan masing-masing merek beda-beda. Semua punya ciri khas masing-masing. *BANDAI* bagus bikinannya. Rata-rata semua kolektor memang kiblatnya *Bandai*. Soalnya produksinya banyak banget macemnya. Terus variannya mulai dari yang murah sampai yang mahal banget ada semua. Tergantung kita mau koleksi yang mana.

Tanya : **Jenis mainannya *Bandai* ada apa aja mas ? Ciri - cirinya apa aja ? Bisa ceritakan juga pengalaman membelinya ?**

Jawab : Kalau aku dulu, mulai koleksi dari yang *GASHAPON*. Dulu kalau beli, harus beli koin 2 biji, satu koinnya 12 ribu. Terus masukin ke mesin *Gashapon*-nya, nanti kita puter, terus mainannya jatuh. Bentuknya kapsul, terus mainannya belum dirangkai. Jadi kalau aku beli, terus langsung pulang nanti dirumah dirangkai udah seneng banget.

Mainannya kecil, *Rider*-nya pose. Biasanya dapet dudukannya. Ga enaknya *Gashapon*, pertama mainannya kita ga bisa pilih. Jadi ya hoki-hokian. Kalau pas untung, mainan yang jatuh pas yang belum kita punya atau pas yang lagi kita bener-bener pengen. Tapi malah lebih sering dapet yang sama. Jadi kita kaya *gambling* gitu. Wah nyesel banget kalo dapetnya sama. Apalagi dulu mesin *Gashapon*-nya juga dikit. Adanya cuma satu macam tokoh aja, misalnya serial *Ichigo*, ya jagoannya, ya musuhnya ada semua. Tapi ga ada seri-seri *Rider* yang lain.

Untungnya temen-temen juga ada yang nyari *Gashapon*. Jadi klo punya sama, kita bisa tukeran. Lumayan, jadi ga rugi. Kalo di Jepang istilahnya kaya '*trading figure*' gitu. Biasanya anak - anak kecil yang pada beli, kalo dapet *Gashapon*-nya samaan ntar mereka saling tukeran.

Dulu juga yang jual mainan terbatas. Jadi ga banyak pilihannya. Sampai akhirnya kenal anak-anak kolektor ini. Mereka biasa *trading* lewat internet. Jadi aku juga makin banyak tahu kalau ada jenis-jenisnya yang lain.

Ada *Hyper Detail*. Kita biasanya nyebutnya HD (*Hade*). Kalau HD itu, jadi *Rider – Rider*-nya tu pose. Besarnya 12cm. Bahannya ya kaya plastik kaku gitu. Tapi figurnya itu menyerupai versi orisinilnya kaya di film. Garapan warnanya rapi, terus yang keren tu mata di topengnya tu pakai raisin yang bening, jadi kalau kena sinar tu kaya nyala.

HD biasanya keluar satu edisi tu cuma beberapa *Rider*. Terus karakter *Rider*-nya juga kita ga bisa pilih isinya, karena dikardusnya tu cuma ada gambar-gambar karakter di edisi itu, sama semua, isinya yang beda. Lagi – lagi hoki-hokian. Kalau dapet yang belum punya berarti sukses, kita seneng. Kalau kita sudah punya ya dituker sama punya temen. hehe.

Bagusnya HD itu, jadi biasanya satu edisi itu ada 5 karakter *Rider* atau musuh yang gambarnya ada di kardus, plus satu karakter rahasia yang ga dikasih gambarnya. Jadi pembeli yang bener-bener beruntung aja yang bisa dapat satu karakter rahasia itu.

Harga karakter rahasia itu kalau dijual lagi bisa jauh banget harganya daripada harga HD biasa, bisa *unlimited*, yang berani beli cuma kolektor yang niat tu. Padahal harga HD sekitar 360-380 *yen*, atau sekitar Rp 45.000 – Rp 50.000, kalau beli langsung dari supplier yang ngambil barang dari Jepang. Tapi kalau beli dengan harga toko bisa lebih mahal lagi.

Dulu jaman masih nyari – nyari HD apa *Gashapon* gitu, paling males kalo dapet dobel. Yah ini lagi – ini lagi. Soalnya ga bisa dilihat isinya sebelum beli. Makanya kalo beli HD gitu mending di forum aja, biar jelas isinya apa. Harganya juga jatuh – jatuhnya ga beda jauh. Lagian kita bisa beli paketan. Kan suka ada yang nawarin misalnya paket HD isi 5 harganya Rp 200.000,-, ya lebih mahal buat budget tapi kita udah tahu isinya apa aja. Kalo di toko mainan kaya Kidz Station gitu biasanya ga dikasih tanda isinya apa.

Kalo koleksi HD, agak susah buat ngelengkapin serinya. Soalnya satu kali rilis isinya 4 apa 5 *Rider*, terus nunggu rilisan berikutnya lama banget. Kita-nya yang keburu bosen nunggu. Kaya misalnya mau ngumpulin 10 *Rider* yang klasik aja tu bisa bertahun – tahun nunggu 10 – 10 nya dirilis. Dulu aku ngumpulin udah ada 9, tapi yang satu tu ga dirilis – rilis, sampe kita-nya bingung. Kan sayang aja kalo cuma kurang satu, tapi ga lengkap – lengkap gara – gara kelamaan ga

dibikin. Mana kalo mau nyari di forum, nanggung. Masa order repot – repot cuma beli satu, HD pula. Malah jadi mahal.

Di Indonesia, kita ga mungkin dapet karakter rahasia. Soalnya biasanya penjual juga udah ngecekin isinya, ga asik ya..

Di *Kidz Station* sekarang banyak jual HD. Tapi harganya sekitar Rp 98.000. Jadi kalau mau beli di toko nunggu diskon aja.hehe.

Terus ada juga SHFiguarts. Itu jenis mainan yang kostumnya bisa dibongkar pasang. Ada *figure* orangnya, plus kostum berubah wujudnya. Jadi kolektor yang seneng sama ganti-ganti kostum atau bongkar pasang seneng sama SHFiguarts. Harganya juga lebih mahal. Karena bikinannya solid, dari materi yang keras, terus kostumnya juga detailnya bagus, walaupun ukurannya sedang mirip HD. Cuma kalau kolektor yang nyari ‘kemiripan’ sama tokoh aslinya, biasanya ga begitu suka SHF, soalnya bentuknya mainan banget.

Terus ada SOV. Jenisnya kaya karet. Ukurannya besar, sekitar 18 cm. fisiknya mirip dengan karakter aslinya di film, tapi bentuk posenya hanya berdiri dan yang bisa digerakkan cuma tangannya. Kolektor suka SOV biasanya karena pose berdiri jadi ga macem-macem, terus karakternya lengkap dari *Ichigo* sampai yang terbaru, sampe monster-monsternya ada semua. Bahannya sebenarnya *vynil*, seperti karet gitu, lentur. Sebenarnya cocok untuk mainan anak – anak. Tapi karena ukurannya besar, kolektor juga seneng koleksi buat ngimbangin kalo dia ga puas sama HD yang ukurannya lebih kecil.

Terus ada *BIG SOFT*. Kalau Big Soft ukurannya lebih besar lagi, sekitar 35 cm. Model mainannya mirip HD tapi karena besar jadi lebih bagus buat dipajang. Tapi sayangnya ga banyak karakter yang dibuat. Adanya cuma beberapa aja.

Kalo yang lebih besar lagi *SUPER BIGSOFT*. Ini 35cm-an deh kayanya. Gede banget. Ya buat kepuasan aja kalo punya yang paling besar juga. Jadi dipajang sendirian gitu buat pamer.hehe.

Terus kalo yang paling trend buat dikoleksi itu S.I.C. S.I.C tu *SUPER IMAGINATIVE CHOGOKIN*. Jadi model mainannya itu ada dua macam, *Action figure* sama *figure* atau *Statue*. Oiya, kalo *Action Figure* itu, bentuk mainannya bisa digerak-gerakkan karena ada engsel

atau artikulasinya. Jadi dipajang bisa gonta-ganti pose gitu. Nah kalo *Figure* atau *Statue* itu, mainannya dibikin udah cuma satu pose aja, kaya patung gitu dia lagi pose yang biasanya jadi ciri khasnya kalo di film, terus dipajangnya juga ya biar bisa dilihat aja kaya patung seni. Ga bisa dimainin.

Tapi kalo temen – temen kolektor biasanya lebih bergensi kalo punya yang *Statue*. Soalnya produknya *limited*, soalnya *Statue* cuma dirilis di S.I.C. *volume-volume* awal aja, dan dianggep ya kaya barang seni. Bukan mainan. Kan kalo yang *Action figure* masih bisa digerak-gerakin kaya mainan, begitu.

Tapi kalo S.I.C sih menurutku udah paling bagusnya jenis mainan *Kamen Rider*. Fisik mainannya tu berubah drastis, jadi lebih serem, lebih sangar gitu. Biar keliatan kaya dewasa, serius gitu lho. Warnanya banyak pakai warna-warna gelap. Badan karakternya dibikin lebih detail, jadi ada gurat-gurat arsiran yang rapi, merata disetiap part-nya. Ekspresi wajahnya atau topengnya juga kalo dilihat ya kaya tokohnya lagi marah atau serem gitu.

Mau yang *Action figure* atau yang *figure* semuanya dibikin bener-bener detail, bagus, gagah gitu lho. Jadi kita-kita yang udah gede tu masih seneng sama mainannya, bisa ya tokoh *Ridernya* dibikin lebih serem. Yang bedain ya cuma artikulasi atau engselnya aja. Kan kalo *Action figure* bisa digerakin kepalanya, tangan, kaki, dengkul, siku tangan, pinggang, tumit, wah banyak deh. Terus bisa diganti-ganti variasi pose kepalan tangannya juga. Jadi mau dipose lagi mukul, atau lagi berubah atau *henshin*, atau lagi naik motor, bisa semua.

Oiya, kalo S.I.C. ya motor *Ridernya* juga pasti ikut berubah kaya *Action figure*nya. Motornya juga jadi manteb gitu lho. Tambah gurat – gurat atau desainnya jadi modern terus futuristik tapi juga klasik. Soalnya mainan ini *basic*-nya kan karakter aslinya. Ga boleh sampai kehilangan identitasnya. Nanti kalo terlalu berbeda, yang mau beli siapa, disangka tokoh ga dikenal.

Nah, tokoh di film itu kan pasti ada yang mbedain, kaya kostum, warna, topeng, bentuk mata, asesoris, syal, sepatu, sampai motornya tu semua yang suka *Kamen Rider* pasti bisa bedain. Karena kaya *trade mark*-nya karakter-karakter itu.

Ichigo ya motornya *Cyclone*. *Amazon* ya motornya *Jungler*. *Riderman* yang topengnya masih kelihatan wajahnya. Apalagi yang baru – baru, *Kamen Rider*-nya kan dibikin kaya ada tema-nya gitu. *Kamen Rider Blade* dibikin berdasarkan dari jenis kumbang tanduk rusa gitu, terus identitasnya pakai lambing-lambang kartu. Jadi ada AS, ada waru, wajik, keriting, sama hati. Nah kalo di S.I.C. tu, mainannya itu kita kita tahu ini namanya siapa, ini siapa. Warnanya juga pasti ada dominan persis kaya aslinya di film. Tapi secara fisik, bener-bener berubah kaya udah modifikasi total, jadi lebih dahsyat gitu.

Misalnya kaya ini, (sambil menunjukkan *Hyper Detail Ichigo*)...ini *Ichigo* versi kaya film tahun 70-an. Versi original. Terus ni S.I.C *Ichigo* yang dikeluarin 2005, keluaran pertama. Tu kan beda banget kan? Dari warna, topeng, bentuk badan, kita sih tahu ini *Ichigo*. Tapi kalo dibandingin, S.I.C jadi kelihatan lebih serem kan? Ada perubahan di kostum, bentuk topeng yang tadinya bulat, jadi proporsional, dan pas bagian wajahnya juga di bikin lebih modern. Terus ini S.I.C yang *The First* (menunjukkan S.I.C. *Movie Realization*). Ini yang *movie realization*. Jadi dibikin supaya berubah, kaya evolusi gitu ngikutin karakter yang dirilis ulang filmnya, dengan skenario baru, pemeran baru, dan efek-efek visual sampai koreografi *fight* nya modern. Mainannya akhirnya juga ngikutin karakter filmnya, dibikin sesuai perubahan evolusinya. Kita jadi seneng liat *Ichigo* jadi modern. S.I.C nya juga dibikin jadi makin gagah.

Tapi ada juga desain S.I.C yang bener-bener dibikin jadi kaya punya ekspresi marah, atau sadis gitu. Guratan di topeng sama badannya, sama pilihan warnanya kaya seolah-olah lagi buas. Bikin kita yang seneng jadi mau beli.

Tapi harga S.I.C memang mahal. Biasanya untuk satu rilisan karakter tu kira-kira seharga Rp380.000 sampai satu jutaan, tergantung isinya. Padahal kalau rilis, biasanya mainannya isi 1 karakter *Rider* dengan beberapa kostum yang bisa buat diganti – ganti. Kadang ada juga yang isi 2 atau ngga 3 *Rider* yang beda – beda namanya. Yang paling ditunggu yang isinya karakter *Limited*, sama yang isi 1 *Rider* plus motornya. S.I.C ada juga yang isinya 1 *Rider* plus 1 tokoh musuhnya. Tapi kalau aku ga kepengen ngoleksi yang ada musuhnya. Soalnya harganya mahal, mending buat beli *Rider* yang belum punya.hehe.

Kalo soal harga, jelas beda – beda. Ada yang Rp 380.000,- isi satu; ada yang Rp 650.000,- isi dua. Tapi ada yang juga isi satu, karena langka atau seri-seri yang peminatnya banyak jadi harganya tinggi. Kaya misalnya item S.I.C yang *limited*. Kalau sama motornya, bisa Rp 750.000,- sampai 1 jutaan. Tergantung serinya banyak dicari apa nggak sama kolektor.

Jadi sebenarnya harganya memang punya harga standar dari pabriknya, tapi untuk harga dipasaran bisa berbeda. Bisa jadi karena udah kena harga distributor atau penjual. Jadi satu produk itu kadang juga tergantung sama nama karakternya, isinya berapa, cetakan ke berapa, buatan mana, respon penggemarnya gimana, kondisi barang baru apa *second*, ada kardus apa nggak...istilahnya *loose*, macem-macem deh.

Misalnya di internet ada info, produk S.I.C - *X Rider* akan rilis 2009, itu infonya udah beredar dari berapa bulan sebelumnya, terus harga pabrik juga udah dikasih ancer – ancer, jadi tinggal pasrah sama kurs rupiahnya aja. Mudah-mudahan pas lagi turun,hehe.

Kolektor atau distributor biasanya udah ngincer dari jauh-jauh hari buat *pre Order*, atau pesen sebelum produk dilempar kepasar dari *Bandai*-nya. Kadang juga ada yang modelnya sistem lelang, naikin *bid* gitu. Buat kalo mau pesen banyak, biar dapet harga yang cocok dan dapet produknya juga. Jadi kolektor sama distributor juga pasti mantau perkembangan harga atau informasi lainnya.

Nah kalo udah rilis dipasaran, pembeli kan bisa pesen, harganya tapi udah lebih mahal dari harga *pre order*. Terus nanti harga dari distributor naik lagi, tambah ongkos kirim dari Jepang, tambah pajak sana sini, sama kurs rupiah. Dulu masih enak kurs rupiah kena Rp 100,- per yen. Sekarang kira – kira kena Rp 120,- sampai Rp 150,- per yen. Jadi mainan Jepang tambah mahal deh.

Kalo S.I.C yang rilisan pertama, ya kayak baru anget-angetnya gitu, harganya bisa gila-gilaan. Apalagi tokoh favorit. Kita kaya ketakutan kehabisan barang gitu. Kalo yang ga begitu minat pesen sih tenang-tenang aja, kan besok-besok di rilis lagi, atau beli kalo harganya udah turun.

Iya, mainan ini harganya bisa juga turun, walaupun ga banyak. Rata-rata harga S.I.C stabil.

Ga tau juga ya, kenapa bisa lebih stabil daripada mainan Amerika, mungkin karena peminatnya kali ya, masih banyak yang antusias. Atau banyak yang butuh, hehe.

S.I.C yang buatan Jepang harganya jelas lebih mahal daripada S.I.C yang buatan China. Walaupun kalo dilihat emang kelihatan sama aja, barangnya sama- sama bagus. Detail atau apapun kurang lebih sama.

Tapi kalo kolektor yang ngerti, ya bisa juga mbedain kualitas barangnya. Ya warnanya lah, ya engselnya lah. Ada aja bedanya.

Bisa, kita bisa tahu dari kardusnya, kan ada tulisannya. 'Made in' apa. Kalo sebelum pesen atau beli, makanya di cek dulu, hati-hati banget kita.

Beli yang China ga masalah juga sih. Barangnya bagus juga kok. Tapi kadang kan kolektor kaya punya idealis gitu lho. Maunya yang ori – ori Jepang langsung. kaya ada kebanggaan atau *prestise*..iya gengsi gitu. Kan biasanya kalo kita punya karakter siapa gitu, ditanyain sama temen – temen kolektor lain. Buatan mana? Berapa harganya ? Dapet dimana ?

Soalnya kadang ada juga yang jual S.I.C. tu nakal. Jadi harga produknya dikasih harga Jepang, padahal buatan China. Kan lumayan selisihnya. Apalagi kalo emang niat beli barang dengan harga yang sama, kenapa ga bisa dapet yang aslinya sekalian.

Kan ga semuanya pembeli tu ngerti mainan. Jadi kalau dilihat sekilas tu, kardusnya sama, warna kemasan sama, warna produk sama, apapun deh relatif sama. Tapi kalau kita jeli, sebenarnya ada juga perbedaannya. Yang paling kelihatan ya itu tadi, di kardusnya ada tulisan 'Made in' apa...Jepang atau China. Tapi karena rata-rata mainan apapun *made in china*, biasanya pembeli udah ga terlalu perduli.

Tapi kalau kolektor mainan, biasanya langsung ngecek kardus kemasan, ada stiker kecil dibelakangnya gitu, ada warna apa... emas (*gold*) atau perak (*silver*) ? Yang emas tu asli Jepang. Kalau yang perak tu China punya. Dari lihat stiker aja, kita bisa mikirin kisaran

harganya juga. Ya jangan sampe mbeli mainan yang harganya dimahalin gitu.

S.I.C mungkin mahal ya, tapi *worth it*. Kalau menurutku sih, karena secara keseluruhan mulai dari bentuk mainan, warna, ekspresi, perlengkapannya, artikulasinya, detail sekecil apapun tu digarap bener-bener maksimal. Jadi harga barangnya ya ga bisa dibilang mahal juga. Habis bagus, kita juga puas. Untuk harga jual kembalinya kaya *second* gitu juga tetep tinggi lho. Karena peminatnya masih banyak. Produknya terbatas. Kalaupun ada, harus beli dari luar negeri. Jatuh-jatuhnya lebih mahal kan. Jadi barang *second* yang beli di Indonesia pun pasti masih tinggi harganya. Terus mainannya kan juga cuma dipajang atau dilihatin dari etalase, ya rata-rata kualitas produknya walaupun *second*, masih bagus kondisinya. Kecuali kalo bener – bener udah ga bagus, kaya warnanya kusam, engselnya longgar, *part*-nya patah atau hilang, ada bekas lem-leman, ya harganya bisa menyesuaikan jadi lebih murah.

Biasanya kolektor *Kamen Rider* pasti pengen punya S.I.C. ini kan kaya pencapaian yang memuaskan gitu lho. Hehe. Karena kualitas barangnya. Tapi karena mahal, ya ga banyak juga yang berani beli ini. Mungkin ini juga jadinya, kenapa barangnya kaya eksklusif. Karena ga semua orang mampu beli, bisa ndapetin. Ya kebanggaan kolektor lah.

Tapi *Bandai* juga ngerti keluh kesah konsumen. Hehe. Soalnya S.I.C kan mahal, terus *limited*. Pasti banyak lah yang pengen tapi ga kesampean karena mahal. Jadi *Bandai* bikin produk S.I.C juga versi *Statue* gitu, dan ukurannya kecil, kaya *Gashapon*. Namanya **TAKUMI DAMASHII**.

Takumi Damashii itu, ya *Statue*. Tapi detail mainan kaya warna, gurat-guratnya, bentuk fisik *Ridernya* ya garapan S.I.C. Cuma ukurannya aja yang beda. Dia rata-rata 12cm –an deh. Tapi keren, soalnya ada dioramanya.

Diorama itu kaya ada latar belakang, atau *scene* adegan yang familiar kaya di film. Jadi misalnya kaya *Takumi*-nya *Riderman*, lagi pose memegang tangan robotnya, terus nginjek dioramanya kaya puing-puing gitu sama ada *Marshal Armor*, monsternya, lagi diinjek tiduran. Ceritanya *Riderman* menang.

Kalau *Amazon* sih pasti bagus. Soalnya kualitasnya S.I.C., harganya lebih terjangkau juga buat kolektor yang misalnya belum mau atau belum mampu beli S.I.C. atau buat yang lagi mau jadi kolektor, 'dicekokin' *Takumi* dulu.. hehe, biar puas, terus naik *level* deh ke S.I.C yang gede.

Soal harganya sekitar Rp 70.000,-. Kadang ada yang sampe ratusan ribu juga, kalo pas yang *limited* edition atau seri-seri lama yang udah ga diproduksi lagi. Paling ada yang jual *second*. Terus juga harganya bisa jadi lebih mahal. Jadi *level prestise*-nya ga kalah juga sama S.I.C yang besar. Kalau yang sudah banyak dipasaran, harganya bisa juga murah sekitar Rp 50.000,- an.

Takumi itu jadi biasanya satu *volume* itu isinya 8 karakter, bisa beda-beda namanya, tapi juga kadang sebenarnya cuma 4 karakter dan 4 varian warna lain yang berbeda. Jadi misalnya kaya *volume* 10, ada *Takumi*-nya *Kamen Rider Den-O* yang warna merah seperti warna aslinya di film, sama juga ada *Den-O* yang sama tapi warnanya lain, ungu gitu yang jelas bukan warnanya *Den-O*.

Nah, jadi kalau beli *Takumi*, ya mirip kaya beli *Gashapon* atau HD. Kita beli tapi ga tau isinya apa. Tahunya cuma ada karakter si A, B, C, D sama variasinya, terus kalo beli ya bisa-bisa dapet yang sama, atau dapet yang variasi lainnya. Malesin juga kan kalo dapet yang ga warna original.

Sebenarnya itu kan strateginya *Bandai*. Biar kita beli lagi, beli lagi sampai yang kita cari dapet. Sampai lengkap semua koleksinya. Tapi kita kan juga ga berani terus-terusan gambling. Ya untungnya ada juga yang mau tukeran sama item yang udah kita punya dobel. Saling melengkapi gitulah. Makanya enakny ada temen yang 'senasib' gitu deh.

Tapi juga malah akhirnya mainannya juga eksklusif. Kan jarang-jarang ada kolektor yang punya *Takumi* lengkap, warna sesuai dengan yang original, bukan varian. Jadi harga mainan ini juga jadi tetep tinggi.

Kecuali untuk yang varian lain, jelas harganya jadi lebih murah jauh. Soalnya, kalo kolektor pasti ga mau beli yang varian lain kalo ga bener-bener kepepet, hehe. Harga varian lain juga tetep mahal soalnya.

Untuk *Takumi* yang *volume-volume* lama, harganya juga ga turun-turun. Makin naik juga malah mungkin. Dan biasanya kalau dijual *Second* gitu, tetep harus belinya sepaket semua. misalnya sepaket *volume 5*, isinya 4 karakter warna original, harganya Rp 360.000,-. Jadi kalo dihitung satuan, satunya kena harga Rp 90.000,-. Malah mahal kan. Soalnya, mau nyari ditoko juga udah ga ada. Karena dirilisnya udah lama banget. Dan ga keluar lagi.

Kecuali tahu-tahu *Bandai* bikin pengumuman, 'akan dirilis lagi tahun depan', ya udah harga mainan yang itu, jadi lebih turun. Kalaupun masih mahal, karena kolektor nyari mainan itu karena dia cetakan pertama. Rilisannya yang pertama gitu lho.

Tanya : **Apa aja sih mas, manfaat mengkoleksi *Kamen Rider* ?**

Jawab : Manfaat sih banyak ya...

Manfaatnya buat aku, ya buat hobi sih yang jelas, soalnya aku emang suka filmnya, jadi ngerembet lah pasti buat ngoleksi mainannya. Terus ngumpulin mainannya juga ga habis – habis, jadi kita ga cepet bosan. Kadang ga kerasa juga tahu – tahu sebulan beli banyak. Yah namanya juga hobi, buat nyenangkan diri sendiri.

Kan kita punya sejumlah barang koleksi yang bisa kita banggain. Namanya kolektor pasti bangga dengan barang koleksinya. Kita bisa pameran, kita bisa pajang, dimainin, diganti – ganti posenya, difoto – foto. Banyak guna lah! Kadang juga sengaja dipamerin di *web* atau forum internet gitu, apa aja koleksi yang kita punya. Kalo dipuji banyak orang kan kita juga yang seneng. Apalagi sampai kita punya koleksi yang lengkap serinya, atau punya yang langka. Terus banyak orang nanyain, banyak yang iri. Ada yang nawar mau dijual apa ngga.. ya kepuasan dan kebanggaan tersendiri lah.

Kadang mainannya buat dagangan juga sih. Jadi buat nyari untung. Kan peminatnya banyak. Kadang juga kita punya item yang bosan atau pengen yang baru, jadi yang lama dijual. Lagian harganya relatif stabil, sampe produk yang lama – lama juga tetep tinggi harganya. Lumayan lah buat ngambil untung dikit – dikit biar bisa beli mainan yang baru.

Dan punya mainan ini kan kaya investasi juga. Misalnya kalo kita beli mainan tahun 2003. Terus ternyata mainan ini jadi langka karena itemnya *limited*. Padahal dulu kita beli ga sengaja, asal pengen punya aja. Nah, kalo dijual lagi sekarang, kita juga bisa ambil untung lumayan.

Dulu aku punya mainan dobel. Tapi ga begitu suka. Dulu belinya murah. Terus, pas pameran aku bawa mainan itu buat dipajang, ya kali-kali laku. Eh, ternyata ada kolektor lihat-lihat terus nawar, boleh dilepas ga. Dulu aku berlaga jual mahal, wah ini langka mas. Eh, dia nawar dengan buka harga aja udah tinggi banget. Yaudah, kan aku punya dobel, ya aku lepas aja. Dulu aku jual laku Rp 1.000.000,-. Dapet untung banyak deh. Bisa buat beli mainan baru. Hehe.

Terus manfaat lain ya kaya tadi, buat jualan. Kan kita juga ada yang bosan, atau pengen yang baru, jadi ada yang kita jual juga. Harga juga masih stabil, masih tinggi gitu lho. Ya jadi kita sempet punya, terus kita jual lagi juga ga rugi. Ga kaya *handphone*, beda seminggu, kita rugi berapa ratus ribu aja tu.

Sama kalau kita nolong temen apa ditolong temen gitu. Kita kan sering juga barter mainan sama yang punya koleksi dobel atau yang kita butuh. Ada kalanya juga kita merasa menolong, hehe. Kan temen juga ada yang butuh banget sama mainannya, kalo kita bisa nolong dia kan dapet pahala.hehe.

Tanya : **Kalau resiko ada ga mas ?**

Jawab : Ada! Uangnya habis. Hehe. Soalnya kadang kita beli mainan udah ga mikir berapa harganya. Kalo bisa hutang-hutang. Kalo bisa nyicil, amin... hehe.

Jelas resiko uang habis paling kerasa. Kan mainannya banyak yang kita pengen. Kaya misalnya ada rilis S.I.C baru tahun ini. Kita-kita udah pada nabung dari jauh-jauh hari tu. Biar pas rilis, ga ketinggalan beli. Padahal harga rilis baru, pas lagi tinggi-tingginya. Tapi, ya gimana.. kepuasan sih.

Atau ga kalo pas lagi ada obralan mainan di *Toys Fair*, kan pasti itemnya banyak banget yang bisa dipilih. Mau cari yang langka juga ada. atau ada temen lagi BU (butuh uang) terus jualin mainan yang kita

suka. Yaudah deh ga terkontrol duitnya habis buat beli. Kadang sebulan bisa beli mainan banyak banget. Kadang juga ga beli gapapa sih. Tapi ya lebih sering belinya.

Mainan ini kan udah kaya candu. Kalo ada yang baru, udah deh lupa segalanya. Di otak tu isinya mainan terus. Dulu waktu masih kuliah pernah juga bukannya belajar buat ujian, malah internetan terus, buat update info orderan. Waktu itu jaman – jamannya order Shadowmoon. Karakter langka, idola juga, wah susah deh.’

Resiko lainnya sih, ya mungkin mainannya bisa aja rusak. Apalagi kalo beli yang bahan yang keras gitu, kadang jatuh ga sengaja trus rusak. Sayang banget kan. Kecuali kalo yang kaya model RH atau SOV mau jatuh, apa keinjek juga kebal, soalnya karet kan. Dulu S.I.C. ku pernah tak dudukin, terus tangannya patah, nyesel banget. Bisa di lem sih, tapi artikulasinya jadi ga sempurna. Ga bisa dimainin apa dipose kaya waktu sebelum patah. Terus kita juga jadi takut buat mainin, akhirnya cuma dipajang aja. Kalo koleksinya udah nyoba yang mahal – mahal, jadi lebih takut sama barangnya, ga kaya waktu koleksi yang kecil – kecil murah. Hehe.

Resiko rusak yang lain, paling ya kalo beli mainan yang *second* atau bekas, dapetnya ga maksimal. Y mau gimana lagi? Kadang juga dapet mainan yang kita suka, harganya cocok karena murah, terus kita beli, ternyata kondisinya ga terlalu baik, ya udah namanya resiko. Ditanggung kita deh.

Apalagi kalo order barang lewat internet gitu lebih banyak ya resikonya. Udah berharap – harap produknya bagus, pas kirimannya nyampe, tahunya ada part yang rusak. Wah kesel banget tu kalo kaya gitu. Ya soalnya di foto kan tahunya bagus ya, utuh gitu lho. Pas barangnya diperiksa sampai detail, terus ketemu bekas lem – leman atau bekas patah gitu baru deh nyesel. Ya habis barangnya kan kita beli mahal, sayang aja kalo beli yang rusak, walaupun dikit. Resiko barang *second*.

Makanya kalo beli ya harus hati-hati banget, kalo bisa beli yang baru, yang baru aja. Walaupun lebih mahal. Tapi kalo memang pengen beli karena harganya cocok, ya gapapa juga beli yang bekas. Walaupun resiko, barangnya cacat. Jadi kalo beli yang bekas, sama temen aja. Kan kita juga udah tahu selama ini dia ngerawat mainannya gimana..

baik-baik apa ngga. Terus kalo ada yang rusak atau cacat, kita bisa komplain. Kan ga mungkin dia nanti ninggal gitu aja, ga tanggung jawab. Pasti ada lah pembicaraan lebih lanjut. Mau harganya dikurangin, hehe. Atau dibenerin dia. Ya buat keuntungan kita biar lebih terjamin aja.

Kalo resiko kesehatan, kayanya ga ada ya. Soalnya kan mainan jaman sekarang diproduksi udah modern. Catnya juga udah relatif aman daripada mainan jaman dulu. Kalo S.I.C kualitas catnya sudah pasti bagus. Soalnya catnya anti luntur atau pudar. Kan mainan kalo dipajang di etalase sambil dikasi *lighting* pakai lampu yang sorot dan panas, bisa bikin cat mainan luntur. Jadi rata-rata kolektor S.I.C udah pada ngerti, kalo kualitas cat nya ga bakal gampang pudar, karena bagus. Ya harusnya sih juga aman buat kesehatan. Bahan dasarnya juga memang pakai bahan kimia kaya *raisin*, *vynil*, atau plastik. Tapi sejauh ini sih ga ada resiko membahayakan ya.

Dari bau mainannya juga ga terlalu menyengat, ga kaya mainan yang murahan. Jadi kalau dibuka dari kardusnya, bau plastiknya juga ga terlalu mengganggu kok.

Mainan kaya gini kan emang kalo dipikir-pikir harganya ga murah. Tapi kita terlanjur seneng, jadi susah buat berhenti mbeli. Apalagi kalo ada produk baru, apa paketan murah gitu. Ya sebenarnya jatuhnya juga masih tinggi sih, tapi ya mau gimana lagi. Kita ngitungnya kadang kalo dibeli eceran satu – satu gitu, kalo harganya lebih murah mbeli paketan yaudah dijabarin deh. Pas habis transfer, baru kerasa uangnya habis.

Tanya : **Arti mainan *Kamen Rider* buat diri anda apa mas ?**

Jawab : Mungkin eksklusif ya. Soalnya mainannya bagus, dan ga banyak orang yang ngerti. Variasinya juga banyak dan semua bagus. Kalo dari kualitas, tinggal kita yang milih. Mau yang jenis *Gashapon*, HD, sampai S.I.C, semuanya punya keunggulan masing-masing. Kita bisa suka semuanya. Tergantung mau koleksi yang jenis apa.

Tanya : **Kalau kepercayaan atas produknya bagaimana mas ?**

Jawab : Ya, percaya aja pasti bagus. Soal kualitas, semua sudah pasti memuaskan. Jarang banget ada yang bilang produknya gagal atau

jelek. Ga pernah malah. Apalagi kalau ngomongin S.I.C, sudah percaya deh, setiap rilisan mainannya pasti memuaskan. Kita cuma tinggal nunggu aja karakter siapa yang mau dibikin selanjutnya. Kalo soal hasil, udah ga ragu lagi. Tinggal masalah selera dari orangnya aja.

Tanya : **Kenapa yakin sama *Bandai* mas ?**

Jawab : Ya yang pasti karena *Bandai*-nya serius di setiap produksinya jadi meyakinkan kita. Soalnya dari berbagai macam jenis karakter yang diproduksi *Bandai*, kebanyakan kolektor puas sama tiap buatannya *Bandai*. Terus *Bandai* juga mbuat mainannya kan ada *level*-nya. Mulai dari yang murah sampai yang mahal. Tapi dari *level* yang termurah sekalipun juga layak untuk dikoleksi. *Level Chibi*, dibikin lengkap semua seri *Rider* atau motornya ada. *Gashapon* juga lengkap, dari yang baru sampai yang lama ada. HD juga gitu. Apalagi S.I.C.

Ya kita yang jadi konsumen kalau mau mengoleksi juga ga perlu khawatir kalau produknya jelek karena murah atau kita harus beli yang mahal baru dapet yang bagus, ga gitu. *Level Gashapon* aja misalnya punya karakternya sendiri, dan itu yang jadi nilai plusnya, *Rider-Ridernya* dibikin versi original kaya film. Terus kalo yang SIC, ya memang untuk kolektor yang lebih serius dan mau mengoleksi karena keunggulan-keunggulan yang ga bisa didapet di produk lain atau merek lain.

Tanya : **Kalau SIC kan mahal mas, yang membuat yakin kalau produknya pasti bagus apa mas ?**

Jawab : Mungkin karena dari awal produksinya kan bagus ya, sangat memuaskan. Dari produksinya SIC *volume 1*, kita lihat produknya oke banget. Semua yang beli, ngasih komentar pujian. Penjualan meledak karena banyak yang *ter-influence*. Terus sejak itu setiap *volume* S.I.C pasti laku dipasaran. Walaupun garapannya beda *sculptor*, pasti kualitas imajinasinya ga kalah hebat.

Tanya : **Informasi – informasi kayak gitu dapat dari mana sih mas ?**

Jawab : Wah dari mana-mana, ada yang dari temen-temen pas lagi nongkrong kita cerita-cerita, ada yang kita juga nyari sendiri di internet, ikutan forum gitu. Ya gitu deh, habis hubungannya sama mainan yang kita

suka, jadi kita ngikutin info apa aja juga seneng. Mana mainannya kan banyak banget, jadi info apa yang baru buat kita pasti antusias.

Kalo soal S.I.C. kita banyak tahu gara – gara majalahnya juga sih. Jadi ada 3 majalah, *S.I.C Collection*, *S.I.C HeroSAGA*, sama *S.I.C. Tamashii Taizen*. Majalahnya semacam katalog gitu. Isinya ya ulasan semua produk mainan S.I.C.

Tanya : **Berarti informasinya kan banyak banget tu mas, terus gimana cara milah dan milih informasi mana yang dibutuhkan ?**

Jawab : Iya, banyak banget sih. Tapi kan kita juga ga tahu itu semua langsung sekejap. Kalo aku sih ngalamin proses dulu dari mulai ngoleksi yang murah-murah, terus cari infonya juga pasti berhubungan sama produk yang aku cari, kaya dulu awalnya ngumpulin info *Gashapon* aja. Produk yang lain ya aku ga begitu merhatiin. Terus mulai ngumpulin mainan yang beda-beda lagi, jenis HD misalnya, jadi ya nanya info yang seputar HD. Sampai akhirnya ngumpulin yang *level* atasnya kaya S.I.C.

Tapi sambil nyari-nyari info mainan yang aku mau beli, kadang aku ngecek harganya pake situs www.hlj.com, tapi biasanya aku juga dapet aja gitu kabar dari siapa, atau pas lagi jalan, ga sengaja lihat ada produk yang dulu aku cari dan belum punya. Jadi informasi ya pasti dapet terus, ga pernah ngga. Cuma mungkin yang mbatesin ya *budget* belinya, atau prioritas mainan apa yang aku pengen beli bulan ini. Gitu aja sih.

Kalo milih ya, pasti karena ada gossip atau kabar dari mana gitu, ada mainan apa yang mau rilis, baru deh cari-cari tahu lebih banyak, supaya ga ketinggalan info. Misalnya ada info soal rilis S.I.C seri apa gitu, yaudah cari info itu aja, buat ngelengkapin pengetahuan.

Terus nanti biasanya kita share di forum atau di komunitas, biar pada saling tahu sama biar kita cari sama-sama. Gitu..

Tanya : **Kapan gabung sama Komunitas mas ? Bisa ceritakan pengalamannya ?**

Jawab : Aku gabung udah lumayan lama. Sekitar 2004-2005 apa ya. Ya diajakin temen juga sih. Dulu soalnya pengen beli mainan punyanya

anak komunitas, terus kenalan, terus diajakin nongkrong gitu deh. Lama-kelamaan bertemen semua.

Tanya : **Manfaatnya ikut komunitas apa mas ?**

Jawab : Ikut komunitas jelas banyak untungnya sih buat aku. Aku jadi dapet temen yang hobinya sama, jadi kita bisa saling ngerti satu sama lain. Bisa curhat gitu, hehe. Terus kalo butuh apa-apa, pasti dibantuin. Paling sering ya dicariin mainan yang aku lagi cari. Terus kalo di komunitas kan banyak juga kolektornya, jadi kita bisa cuci mata, liat-liat koleksi mereka dirumahnya. Kalau ada yang belum punya atau kita suka, kadang kita rayu, mau dijual ngga. Hehe. Kadang gitu juga sebaliknya. Terus kalo ada mainan yang mereka punya, kita ngga punya, jadi buat motivasi juga buat beli.hehe.

Sama kalo pengen beli mainan yang baru kaya yang dipunyain temen kita gitu, kita kan bisa lihat barangnya langsung. Pegang-pegang. Nyobain buat di mainin, apa cuma dilihat sedetail apa fisiknya. Jadi kita bener-bener yakin sama mainannya sebelum kita beli.

Kadang kan kita cuma bisa lihat gambar apa fotonya aja di internet, terus kita jadi pengen atau naksir. Tapi ternyata habis lihat barangnya punya temen, ternyata ga begitu puas atau ga yakin, ya ga jadi beli deh. Beli yang lain aja.

Terus kalau di komunitas kan kadang kita pesen mainan kaya *pre order* gitu sebelum mainannya dirilis. Jadi kita bisa beli lebih murah. Karena temen-temen yang pesen kan banyak jadi kita ga perlu bayar ongkos kirim eceran. Jadi biaya buat ongkos kirim dibagi rata. Kan jadi lebih murah. Dapet mainan bagus, baru, lebih murah. Puas kan ?

Temen-temen juga pasti rajin *update* info. Mereka biasanya kan ikut forum juga kaya di kafe gaul, apa milis-milis lewat internet. Terus biasanya mereka pasti share ada gosip apa, atau ada peringatan apa.

Oiya, soalnya kan kadang kita bisnis jual beli barangnya kan lewat on line. Kadang juga ada penjual atau distributor yang mau nipu tau nakal gitu. Jadi kan mereka selalu waspada sama orang-orang yang mau nipu gitu. Nah biasanya mereka cari tahu dari mana-mana, terus kita dikasih tahu supaya hati-hati. Jangan trade sama orang A. atau yang *nick name* nya si 'ini'. Atau yang no telepon, apa emailnya sudah di *black list* di

forum. Ya mencegah dari tindakan kriminal lah. Daripada rugi kan jadi kita saling njaga.

Iya , ada juga yang pernah kena tipu. Jadi temenku *order* dari orang di Bekasi. Terus dia udah transfer kan duitnya, terus habis barangnya nyampe di Jogja, dilihat kok beda kaya yang dijanjiin. Sama anak-anak diteror deh, maksudnya suruh tanggung jawab. Ya kan kita pengen tahu alasannya, kok dia bohong gitu. Terus ga ada respon, yaudah kita *blacklist* deh *contact person* saler-nya itu. Biar ga bisa *trading on line* lagi. Kita lindungi konsumen lain.

Terus pas kita keBekasi, kita samperin alamatnya. Untungnya alamatnya bener, yaudah kita tanyain orangnya. Terus buat tanggung jawab, kita sita mainannya yang seharga sama barang yang dulu dijanjiin. Udah deh, orangnya pasrah. Habis dia emang salah.

Ya gitu enaknyanya punya temen di komunitas. Kita banyak dibantuin.hehe.

Transkrip Hasil Wawancara dengan Narasumber 2

Nama narasumber : Herlambang (Beng-beng)

Tanggal wawancara : 28 November 2009

Tanya : **Sejak kapan suka *Kamen Rider* mas ?**

Jawab : Kalau *Kamen Rider* aku suka dari SD. Dulu nonton serial Ksatria Baja Hitam di TV. Anak-anak jaman itu pasti seneng banget lah sama KBH. Tapi dulu cuma tahunya ya *Black* terus sampai *RX*, *RX Robo*, *RX Bio*. Dulu sempet muncul juga *Kamen Rider Super One* di RCTI, Habis itu vakum lama, dan ga terlalu ngikutin lagi. Sampai muncul *Kuuga* di Indosiar, baru ngikutin lagi.

Zaman dulu kita ga seperti sekarang ada akses internet jadi apa-apa gampang. Jaman dulu kalo mau cari-cari info *Kamen Rider* ya beli tabloid, kaya *Fantasi*.hehe.

Tanya : **Kenapa mas kok suka *Kamen Rider* ?**

Jawab : Dulu ya karena dia tokoh pahlawan super ya. Ya semua juga pasti begitu. Buat anak-anak, dia pahlawan kebenaran yang keren. Bisa berubah wujud. Dulu kita mikirnya juga itu bukan kostum. Habis bener-bener kaya asli. Kita pikir ya *Ksatria Baja Hitam* itu beneran ada di Jepang. Hehe. Dulu seneng banget ngikutin semua episodenya. Dan filmnya kan serem tu. Ada *Gorgom*, terus monster-monster yang nakutin. Terus ada juga *Bayangan Hitam*, dia paling jahat. Jadi pertarungan *Ksatria Baja Hitam* lawan mereka bener-bener kita tunggu.

Tanya : **Kalau ceritanya bagaimana mas ? Bisa ceritakan yang berkesan buat mas ?**

Jawab : Soal cerita, juga bagus ya.. Jelas berkesan buat aku. Kalo aku yang paling suka serinya *Black*. Jadi kan si Kotaro Minami itu kakak beradik sama Nobuhiko. Terus dua-duanya dirubah jadi monster belalang. Yang satu jadi *Kamen Rider Black*, dulu namanya tahunya *Ksatria Baja Hitam*. Yang satunya jadi *Shadow Moon*, atau *Bayangan Hitam*. Nah si Kotaro jadi baik, gara-gara sempet kabur sebelum dicuci

otaknya. Tapi akhirnya kakak-beradik ini jadi harus tarung deh, saling bunuh. Dulu kasihan kalo nonton filmnya. Sampai nangis juga pernah. Karena memang sedih ceritanya. Makanya kan kalo lagu terakhir di filmnya nadanya sedih gitu. Waktu kecil kita ga banyak tahu juga soal macam-macam *Kamen Rider*. Dulu tahunya cuma gara-gara main 'gambaran'. Jadi kalo beli di abang-abang, kan suka ada foto-foto *Rider* lainnya, tapi kita ga pernah tahu itu namanya siapa, jadi ya asal tebak aja. Semua kita bilang *Ksatria Baja Hitam*. hehe.

Tapi lama-lama film-filmnya mulai masuk di Indonesia. Di rental-rental video beta juga makin banyak koleksinya. Ada *Ichigo*, *Nigo*, *V3*, macam-macemlah. Dulu sayangnya nontonnya ga urutan. Kan yang jaga rental juga ga terlalu ngerti. Nah baru tahunya juga berapa tahun terakhir. Ternyata *Ksatria Baja Hitam* itu sudah *Kamen Rider* ke-11. Sebelumnya ternyata udah pernah muncul 10 *Rider* yang *legend*.

Tanya : **Bisa diceritain mas siapa aja *Kamen Rider*-nya ? Sama sinopsis ceritanya sedikit ?**

Jawab : Jadi *Kamen Rider* pertama itu *Ichigo* dan *Nigo*. *Ichi* itu artinya satu. Jadi *Ichigo* itu *Kamen Rider* no 1. Nama orangnya Hongo Takeshi. Terus ada *Kamen Rider Nigo*. *Ni* itu artinya dua. *Kamen Rider Nigo* berarti yang no 2. Nama orangnya di film Ichimonji Hayato. Mereka muncul di satu serial film. Jadi sahabatan gitu. Padahal tadinya si *Nigo* diciptakan buat menghancurkan *Ichigo*, karena *Ichigo* berkhianat. Tapi malah *Nigo* jadi berteman karena diselamatkan *Ichigo* sebelum dicuci otaknya. Terus ikutan sadar, kalo mereka harus melawan kejahatan *Shocker* dan *Gelshocker*. *Shocker* sama *Gelshocker* itu musuh mereka. Motornya *Ichigo* namanya *Cyclone*. Terus jurus mereka yang paling terkenal ya *Rider Kick*. Jurus paling ampuhnya. Seterusnya *Ichigo* dan *Nigo* dianggap senior sama seluruh *Rider*.

Terus ada *V3*. Artinya *Version Three*. Dia *Kamen Rider* versi ketiga, yang diciptakan sama *Ichigo* dan *Nigo*. Jadi si orangnya Kazami Shiro tu terluka gara-gara musuhnya *Destron*, terus cara menyelamatkannya harus dioperasi jadi *Kamen Rider*. Cuma *V3* ini semakin sempurna. Dia punya variasi kekuatan yang lebih hebat dari *Ichigo* – *Nigo* karena dapet *double typhoon* dari sabuknya *Ichigo* sama *Nigo*. Jadi *V3* dapet gabungan kemampuannya *Ichigo* sama *Nigo*. *V3* punya 26 jurus

rahasia. Kalo konsep karakternya V3 dari Capung. Kan kalo *Ichigo Nigo* dari belalang.

Nah difilmnya muncul *Riderman*, nama orangnya Joji Yuki. Dia itu temenan sama V3. Dia juga dulunya ilmuwan yang mbikin monster-monster *Destron* dan jadi musuhnya V3. Tapi dia dikhianati sama anggota *Destron* yang lain, terus disiksa, sampai tangan kanannya hancur gara-gara kena asam. Tapi akhirnya dia jadi membelot ngelawan *Destron* juga, dan mbantu V3. *Riderman* punya bentuk yang beda sendiri. Mukanya masih kelihatan, soalnya topengnya cuma nutupin separuh wajah. Terus tangannya bisa diganti-ganti. Karena tangannya mekanik gitu. Keren, bisa diganti jadi tali, bor, sabit, pistol, macem-macem deh. Jadi dia *Kamen Rider* pertama yang dilengkapi senjata. Motornya *Rider Machine*. Sayangnya *Riderman* itu ga disetujui *Ichigo* dan *Nigo* buat bergabung jadi *Kamen Rider*. Karena mereka tahu dulunya si *Riderman* itu jahat. Jadi cuma V3 yang mau mengakui dia. Nah terus harusnya *Riderman* itu di film terakhirnya tu mati karena meledakkan diri di roket gitu, baru deh dia diakui sebagai *Kamen Rider* keempat sama *Ichigo*, *Nigo*, V3. Tapi ternyata dia dianggap paling heroik sama seluruh fans *Kamen Rider*. Terus gatau kenapa, diversifikasi lainnya dia hidup lagi. Jadi katanya selamat dari ledakan roketnya. Hehe.

Habis itu ada *X Rider*, nama orangnya Jin Keisuke. Dia *Kamen Rider* ke lima. Awalnya dia sama bapaknya diculik *GOD*, karena bapaknya ilmuwan yang nemu teknologi robot canggih. Tapi terus diserang dan hampir mati. Sebelum bapaknya mati, Keisuke yang udah sekarat diubah oleh bapaknya sendiri, dengan teknologi tercanggih. *X Rider* punya lambang X dikostum dadanya, udah ga kaya *Rider* sebelumnya.. Dia juga punya senjata yang bisa berubah-ubah jadi pedang, tongkat dan macem-macem. Musuhnya *GOD*, *Government of Darkness*, serem ya! Motornya namanya *Cruiser*.

Terus ada *Amazone*, dia ini *Kamen Rider* keenam, namanya Daisuke Yamamoto. Awalnya dia jatuh ke hutan *Amazone* karena kecelakaan pesawat, tapi selamat. Terus dikasih gelang namanya *Gigi Bracelet*, yang bisa merubah jadi punya kekuatan super. Terus muncul *Kamen Rider Amazone* yang kemampuannya mencakar sama menggigit. Jadi kaya buas gitu. Menurut temen-temen sih dia konsepnya dari ikan piranha, kan disungai *Amazone*. Motornya *Jungler*, ada sayapnya.

Dulu lihat ini sih keren banget. Kalo sekarang ya lucu. hehe. Oiya musuhnya namanya *Geddon* sama *Garanda Empire*.

Habis *Amazon*, ada *Kamen Rider Stronger*. Dia *Kamen Rider* ketujuh, nama orangnya Shigeru Jo. Karakternya dari kumbang rusa yang bertanduk gitu, kemampuannya listrik. Kostumnya juga beda sendiri, mulai pakai inovasi-inovasi. Dia punya partner namanya *Electro Wave Human Tackle*, bentuknya kumbang kepik, tapi ntar mati. Musuhnya *Black Satan* sama *Delza Army*.

Terus muncul *Sky Rider*. Dia *Kamen Rider* kedelapan yang satu-satunya bisa terbang. Nama orangnya Hiroshi Tsukuba. Tapi juga punya motor. Musuhnya *Neo Shocker*.

Habis itu, ada *Super One*. Nama orangnya Oki Kazuya. Dia *Kamen Rider* yang bisa ganti-ganti kemampuan tangannya, ada 5 perubahan. Jadi tangan api dan es, tangan listrik, macem-macem deh. Motornya juga dua, cuma aku lupa namanya.. Kalau musuhnya namanya *Dogma Kingdom* sama *Jin Dogma*.

Nah terus *Kamen Rider* ke-10 dibikin filmnya film lepas, bukan film seri. *Z Cross* nama orangnya Ryo Murasame. Musuhnya namanya Organisasi *BADAN*. Jadi *Z Cross* atau *ZX* itu muncul buat jadi gong, *10 legend Kamen Rider*. Makanya di filmnya *ZX*, *9 Rider* sebelumnya muncul lagi buat mbantuin *ZX*. Seru jadinya, *10 Rider* masuk di satu film.

Oiya, *10 Rider* ini terus dibikin serial komiknya, judulnya *Kamen Rider Spirits*. Komiknya tu sebenarnya mau nyeritain kisahnya *ZX* tapi terus banyak diceritain ulang soal *9 Rider* lainnya. Buat yang suka komik, ini ceritanya bagus, dewasa gitu. Sekalian buat promosiin *Rider - rider* klasik juga sih.

Baru habis itu eranya *Kamen Rider Black*, Kotaro Minami, *Kamen Rider* ke 11 yang paling fenomenal. Karena ngalamin perubahan jadi *Kamen Rider Black RX*, terus *Kamen Rider RX Robo*, terus *RX Bio*. Dulu *Black* aja motornya juga 2. Jadi *RX*, Belalang Tempur-nya ikut berubah, tambah jadi punya mobil. Berubah jadi *Robo*, motornya juga ganti. Berubah jadi *Bio*, ganti lagi. Wah, variasi perubahannya jadi banyak banget kan. Terus kita juga makin suka. Seneng kalo jagoannya berubah jadi lebih kuat. Hehe.

Oya, yang lucu tu, *Kamen Rider Legend* itu sebenarnya 10 *Rider*, mulai dari *Ichigo* sampai *Z Cross*. Terus era-nya *Black* itu, sebenarnya kaya bikin era sendiri. Jadi mulai dari *Kamen Rider Black*; *Black RX – Robo – Bio*; terus *Kamen Rider ZO*; *Kamen Rider J*; sampai *Shin Kamen Rider*, itu kaya satu era. Habis it uterus vakuum lumayan lama. Sayangnya *Kamen Rider ZO*, sama *Kamen Rider J*, filmnya ga begitu *booming*, terus cuma dibikin film lepas. *Shin Kamen Rider* juga.

Nah baru habis itu mulai muncul *Kamen Rider* era modern. Kalau yang era modern aku cuma tahu nama-namanya sama ceritanya sedikit. Ga terlalu ngikutin soalnya.

Yang pertama di era modern itu *Kamen Rider Kuuga*. Nama orangnya Yuusuke Godai. Kalo *Kuuga* musuhnya *Grongi*. Terus ini mulai mengikuti versi *Kamen Rider Black*. Jadi satu *Rider* punya beberapa perubahan. Kalo *Kuuga* punya beberapa variasi. *Mighty Form*, *Pegasus Form*, *Dragon Form*, terus masih ada beberapa lagi.

Habis *Kamen Rider Kuuga*, terus muncul *Kamen Rider Agito*. *Agito* secara fisik, masih agak mirip sama *Kuuga*. Tapi dia kelihatan lebih serem. Musuhnya tu monster gitu. Jadi *Agito* terlibat dalam pertarungan antara *Darkness* sama *Light*. Di filmnya, terus bermunculan *Rider – Rider* lain. jadi variasi karakternya mulai banyak.

Selain *Kamen Rider Agito*, ada *Kamen Rider G3* atau *G3-X*, ini tu robot polisi yang dibuat punya kekuatan super dan dengan teknologi canggih, buat menjaga keamanan masyarakat Jepang dari serangan monster. Terus muncul juga *Kamen Rider Gills*, sama *Another Agito*. Mereka masing-masing punya kepentingan sendiri terus sempet juga bertarung lawan *Agito*. *Agito*-nya sendiri juga ngalamin banyak banget perubahan. Mirip-mirip kaya *Kamen Rider Black* dulu. Jadi ada *Agito*, *Shinning Form*, *Burning Form*, banyak deh.

Habis *Agito*, terus muncul serial *Kamen Rider Ryuki*. Kalo *Ryuki*, konsepnya sudah banyak berbeda. Di filmnya, si tokoh utamanya Shinji Kido, tu terlibat dalam pertarungan antar banyak *Rider* di dunia cermin. Dunia cermin itu tempat yang dibikin sama peneliti namanya Kanzaki Shiro, buat tempat tinggal dia sama monster-monster ciptaannya. Tapi *Rider-Rider* ini juga disuruh bertarung untuk mendapatkan kekuatan tertinggi gitu. Setiap *Rider*, dikasih *deck* kartu gitu buat berubah wujud sama dapet monster yang jadi wujud

kostumnya. Tipe *Ridernya* udah bukan belalang atau serangga lagi, tapi hewan-hewan lain. Jadi ada naga merah, buat tokoh utamanya. Terus kelelawar, hiu, ular, macem-macem deh.

Terus *Kamen Rider Faiz* atau *Kamen Rider 555*. Jadi perubahannya pakai alat kaya handphone gitu, terus di pencet 555, baru berubah. Konsep *Rider*-nya jadi mereka lawan *Orphenoch*. *Rider* yang muncul disini *Kamen Rider Faiz*, *Kamen Rider Kaixa*, *Kamen Rider Delta*, sama ada *Riotrooper*. Oiya, masing-masing *Rider* punya motor yang bisa jadi robot. Jadi konsep *Rider*-nya mutakhir gitu, agak futuristik. Motornya *Faiz* tu *Auto-Vajin*, kalau *Kaixa* tu *Side-Bassher*, terus kalo *Delta* tu *Jet Sliger*. Kostumnya *Faiz* juga keren, jadi ada lampunya yang menyala sekujur tubuh kaya laser gitu. Ya futuristik deh.

Habis itu, muncul serial *Kamen Rider Blade*. Seri *Rider*-nya pakai konsep lambang-lambang kartu. Jadi ada *Kamen Rider Blade* yang lambang sekop, terus *Kamen Rider Garren* yang pakai lambang *Diamond* atau wajik. Mereka berdua diciptakan *BOARD* untuk melindungi manusia dari *Undead*. Tapi terus muncul *Kamen Rider Chalice* yang lambangnya *Heart* atau hati, nah dia ini tujuannya misterius, sama muncul *Kamen Rider Leangle* yang lambangnya Keriting. Topengnya variasi dari macem-macem kumbang tanduk, laba-laba sama belalang sembah. Terus mereka terlibat pertarungan namanya *Battle Royal*, itu kaya pertarungan besarnya melawan *Undead*.

Habis itu muncul *Kamen Rider Hibiki*. Sebenarnya tadinya *Hibiki* bukan termasuk *Kamen Rider*, tapi karena dia juga salah satu ambisi kreatornya *Kamen Rider*, si *Ishinomori Shotaro*, makanya buat penghargaan atas karya-karyanya, akhirnya *Hibiki* dianggap *Kamen Rider* juga.

Konsepnya dari *Oni*, atau setan dari Jepang mirip kaya jin apa dedemit gitu, hehe. Mereka berubah pakai alat musik yang manggil roh *Oni* di dalam tubuhnya. Karakter utamanya *Hibiki*. Terus ada juga temen-temennya, *Ibuki*, *Todoroki*, dan *Zanki*. Mereka memang *Oni*, tapi melindungi manusia dari monster jahat yang makan manusia.

Habis itu ada *Kamen Rider Kabuto*. Nama orangnya *Souji Tendo*. Dia nanti berteman sama *Kamen Rider Gattack* buat ngelawan *Worm*. *Worm* itu monster yang menyerang manusia. Konsep ceritanya juga

makin kompleks, terus efek-efek pertarungannya juga keren, soalnya kemampuannya *Kabuto* tu punya kecepatan yang kaya menghentikan waktu gitu. Jadi filmnya juga keren. Disini model *Kamen Rider*-nya juga ada versi perubahannya yang macem-macem.

Terus ada *Kamen Rider Den-O*. Kalo *Den-O* tu, jadi ada kereta api yang melintasi waktu buat menjaga kestabilan waktu dari imajin-imajin yang jahat. Imajin ini punya tujuan merusak 'waktu' atau sejarah. Jadi mereka kembali ke masa lalu buat merusak masa depan. Nah tokohnya si Ryotaro tu punya kemampuan bikin kontrak sama 4 imajin, jadi pas dia berubah pakai *belt Den-O*. dia bisa milih 4 *form* tergantung imajin siapa yang dia pilih. Ada *Momotaros*, *Ryutaros*, *Kentaros*, sama *Urataros*, Nanti dia berteman sama *Zeronos*. Perubahannya juga ada banyak banget dari masing-masing *Rider*.

Terus habis itu ada *Kamen Rider Kiva*. Ini *Kamen Rider* yang mengadaptasi *vampire* gitu. Jadi cara berubahnya si Wataru Kurenai harus digigit kelelawar kecil yang jadi sabuknya, terus berubah buat menjadi Pangeran *Kiva*. Dia melawan *Fangire*. Terus difilmnya tu alurnya maju mundur buat nyeritain kisah ayahnya Wataru. Model *Rider*-nya juga mirip *Spawn*. Pake otot-otot. Jadi sangar gitu. Perubahan *Kiva* nanti modelnya mirip kaya *Den-O*. jadi *Kiva*-nya dirasuki *fangire-fangire* yang jadi pelayannya kastil *Kiva*.

Nah habis itu dibikin filmnya *Kamen Rider Decade*. Di Jepang itu, *Kamen Rider* ke sepuluh si *Z Cross* kan buat jadi gong lahirnya 9 *Kamen Rider* pendahulunya. Nah *Decade* ini ceritanya buat jadi gong juga dari 9 *Rider* mulai dari *Kuuga* sampai *Kiva*. Terus *Decade* ini ceritanya dia harus menjaga kerusakan di 9 dunia *Rider* yang sudah ada sebelumnya, ya jadi dia masuk ke dimensi dunianya *Kuuga*, *Agito*, *Blade*, *Ryuki*, *Hibiki*, *Faiz*, *Kiva*, *Kabuto*, sama *Den-O*. ketemu lagi deh sama tiap *Rider*, terus berjuang bersama. Ya sekalian buat promosi 9 *Rider* yang udah ada sebelumnya, biar penonton tertarik buat ngikutin 9 film *Rider* lainnya.hehe.

Terus habis *Decade*, sekarang muncul lagi *Kamen Rider* baru, namanya *Double*. Jadi wujudnya separo-separo gitu, kaya *Kikaider*. Tapi belum nonton filmnya, baru lihat gambar mainannya aja di internet. Gitu..

Tanya : **Sejak kapan mas jadi konsumen mainan *Kamen Rider* ? Awalnya bagaimana sih sampai bisa jadi kolektor ?**

Jawab : Kalau jadi konsumen, mungkin udah dari kecil ya. Tapi kalau serius pengen ngoleksi figur *Kamen Rider* mungkin sejak kuliah. Kalau dulu kan kita ga terlalu ngerti ya kalau ternyata mainannya ada macem-macem. Jadi dulu juga dikenalin sama anak-anak komunitas. Mereka lebih ngerti duluan, terus mulai ngoleksi-ngoleksi. Dulu awalnya aku kenal sama Ali, terus dia yang nyekokin aku. Hehe.

Awalnya coba-coba, lihat-lihat mainannya punya temen-temen, terus ikutan diceritain ini itu, terus mereka juga asal habis beli kan dipamerin ke yang lain, jadi kita juga bisa tahu gimana bentuknya, trus lama-lama jadi naksir, jadi kepengen juga. Baru deh mulai beli-beli. Hehe.

Dulu aku mainnya HD, aku beli punya temen sih, anak komunitas, second gitu. Dulu harganya kalo ga salah paketan gitu, 4 biji 200 ribu. Tapi dulu ada *Black* sama *Shadowmoon* nya. Yaudah beli, ya dibela-belain padahal ngumpulin duitnya yang repot.hehe.

Temen-temen juga sering *order* gitu kan, jadi otomatis penyakit kaya gini 'nular' ke semuanya. Ada satu yang beli S.I.C. akhirnya semuanya keranjingan S.I.C. wah kacau. Padahal harga S.I.C dari dulu sampe sekarang tetep berasa mahal banget.

Aku juga sebenarnya ga terlalu konsisten sama beli-beli mainannya. Kebanyakan kan temen-temen ngasih rekomendasinya mulai dari yang murah-murah aja dulu. Kaya *Gachapon* gitu. Ya beli satu, dua, sepuluh, sampe banyak, baru pindah level. Naik ke HD gitu maksudnya.

Soalnya harganya juga lebih mahal, mainannya juga lebih besar, terus detailnya jelas lebih daripada level *Gachapon*. Namanya aja *Hyper Detail*. Terus dulu aku ga terlalu minat ngumpulin *Gachapon*, jadi langsung fokus ke HD aja. Maksudnya sih gitu.

Tapi lama-lama ga tahan godaan juga. Mulai deh ngerembet beli-beli S.I.C. padahal HD-nya belum punya banyak. Beli satu aja gitu maksudnya, yang penting punya. Hehe. Habis megang-megang punya temen gitu kan malah bikin hatinya makin iri, kepengen gitu

lho. Yaudah, HD mulai ditinggalin, mulai ngumpul duitnya buat S.I.C. ya kadang juga kalo ada info HD gitu, juga masih beli sih. Habis banyak maunya, hehe.

Mainan yang belum punya, banyak ya. Aku sebenarnya pengen punya *BigSoft* gitu. Ukurannya kan besar tu, jadi buat dipajang gitu kan bagus. Tapi cari dimana aku juga ga tahu, jadi sampe sekarang aku ga punya-punya.

Order juga aku ga pernah ya. Kebanyakan kan anak-anak yang *order* lewat internet gitu. Ya aku sih belum pernah aja. Paling beli langsung aja, yang pasti-pasti gitu. Pasti lihat barangnya, ketemu orangnya yang jual, terus nego juga langsung, ga pake ongkos kirim gitu deh.

Tanya : **Kenapa ga percaya pembelian lewat internet mas ?**

Jawab : Soalnya kan kalo di forum tread, jual beli barang lewat internet gitu kan gampang banget tuh sekarang, tapi juga jadinya banyak penipu gitu. Habis bikin email gratis, gampang pula. Cari pembeli juga ga susah, tinggal foto-fotoin mainannya yang mau dijual, terus dikasih harga murah, tar juga ada kolektor yang naksir terus PM (*private message*). Habis itu transaksi, uang ditransfer, terus barangnya ga dikirim-kirim, nah lho. Malah pusing kan.

Kalo temen-temen sih pada pinter transaksi gitu-gitu, modal kepercayaan sama rajin nanyain info disana-sini lewat forum, buat mastiin orang yang jual jujur apa ngga. Soalnya kan kalo orang yang pernah transaksi sama penjual yang bersangkutan pasti akan rekomendasiin kalo aman gitu. Tapi kalo namanya aja belum pernah denger, emailnya aja baru nongol sebentar, terus harga mainannya juga dibanting kaya pancingan gitu, ya pastilah kita curiga.

Anak-anak sih ngerti-ngertinya ya, kalo yang ini aman, yang itu nggak. Pengalaman sih, kalau aku ga ngerti gitu-gitu. Takut, hehe.

Soalnya kalau aku sih, daripada ribet, plus takut resiko transaksi gagal gitu, mending beli sama orang yang kenal apa temennya siapa gitu, yang aku bisa beli langsung. harganya juga kan kita cek dulu, asal ga kemahalan aja sih.

Tanya : **Manfaat mengkoleksi mainan *Kamen Rider* apa saja ?**

Jawab : Biar ga stress mungkin ya. Soalnya kalo lihat koleksinya dipajang rapi gitu aku jadi seneng. Puas gitu lho. Dulu waktu belum punya banyak, aku sering main kerumah temen yang koleksinya udah banyak. Seneng aja ngeliatnya, padahal punya orang. Hehe. Tapi emang mainan punya daya tarik yang gimana gitu. Bikin kangen.

Aku sih pengen punya mainannya karena dulu waktu masih kecil aku ga punya. Padahal dulu kan kita nge-fans banget sama *Kamen Rider*. Baru pas gede deh, kita ngerti cari mainannya dimana, mau ngumpulin apa tinggal pilih. Hitung – hitung buat memuaskan hasrat terpendam, hehe. Beruntung juga masih diproduksi terus mainannya, jadi masih sempet ngerasain punya.

Sama, aku jadi disegani temen – temenku. Soale punya mainan banyak, mereka juga jadi seneng main ketempatku. Lihat – lihat. Jadi kolektor kan soalnya ga gampang. Kalo ga niat ya ga bakal nambah koleksinya. Kadang mereka juga cerita – cerita ke temen yang lain, jadi ada aja gosip nyebar soal koleksiku. Ya seneng juga sih lihat mereka terkagum-kagum, terus ngasih *respect*, sama apalagi kalo ada yang iri, lucu ngeliatnya hehe

Kalo dikalangan kolektor sih, jelas barang koleksi buat invest. Sewaktu – waktu bisa dijual dengan harga yang tetep tinggi, tergantung kualitas barangnya. Soalnya kan kalo barang koleksi harusnya dirawat baik – baik, dijaga gitu lho sama kolektornya. Bahkan ga dimainin, cuma dipajang aja ga disentuh – sentuh. Jadi barangnya tetep dalam kondisi baik, makanya mainan kalo mau dijual harganya tetep stabil tinggi atau bahkan naik. Ga kaya uang kertas, buku atau komik, yang bisa rusak.

Tanya : **Kalau resiko dari mengkoleksi mainan *Kamen Rider* ini ada mas ?
Apa saja ?**

Jawab : Ada juga sih. Aku takut banget kalo mainannya rusak. Kadang kan ya kecelakaan bisa aja toh kejadian. Tahu – tahu jatuh apa kesenggol terus remuk. Wah bisa nangis kita-nya. Paling rawan mungkin ya yang statue – statue itu, udah barangnya ga bisa dimainin, jadi cuma dipajang, kalo jatuh, ya udah dilem paten aja. S.I.C. yang pake artikulasi juga gitu, kalo udah remuk jadinya mau ga mau dilem paten, dibikin statue deh, hehe.

Kalo soal itu sih, mungkin iya juga ya. Kata temen – temen juga koleksi mainan gini emang bikin ketagihan. Soalnya produknya *Kamen Rider* tuh ga ada habisnya. Beneran deh kalo mau diturutin ya sampe jual motor juga belum lengkap kali semua mainan *Ridernya*. Hehe. Saking banyaknya. Makanya kalo aku sih daripada malah stress gara – gara mainannya ga kebeli, aku jarang banget update internet. Paling beli yang bener – bener suka aja, pas ada uangnya.

Pernah juga sih dimarahin sama orangtua gara – gara beli mainan sampai uangnya habis. Soalnya waktu itu ada tawaran bagus – bagus, murah lagi. Tapi ya kok pas barengan, jadi pusing deh. Dulu nekad mbeli tapi juga pake perhitungan sih, sayangnya meleset. Hehe. Cuma terus ketahuan uang kiriman kok habis cepet banget, ya udah dimarahin deh. Habis susah juga ngerem buat beli – beli, apalagi kalo ada yang menggiurkan gitu.





LAMPIRAN

3

Foto – Foto Observasi Interaksi Kelompok

(tanggal 27 November 2009)

1. Aktivitas salah satu anggota Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta saat menggunakan majalah *SIC Collection* untuk mendapatkan pengetahuan produk *Kamen Rider*.



2. Majalah *SIC Collection* sebagai media untuk penyampaian pesan dalam diskusi antar anggota kelompok.



3. Suasana interaksi dalam kelompok saat peran *Humorizing* terjadi. Penggunaan humor dan candaan dapat mendekatkan hubungan antar anggota kelompok.



4. Eksposur pada produk atau obyek mainannya dapat memberikan pengalaman *semantic* pada pribadi anggota kelompok.



5. Ketiga subyek melakukan pertukaran pesan dalam interaksi kelompok secara tatap muka. Suasana interaksi kelompok yang santai dan non – formal, namun efektif dalam melakukan pertukaran informasi tentang produk *Kamen Rider*.



6. Penggunaan laptop sebagai media untuk menyampaikan pesan. Gambar – gambar produk mainan *Kamen Rider* pada layar laptop menjadi topik yang dibahas para anggota kelompok.



7. Lingkungan interaksi yang dipenuhi oleh berbagai jenis produk mainan *Kamen Rider*, kemasan produk, majalah dan berbagai media yang berhubungan dengan produk *Kamen Rider*. Situasi dan kondisi lingkungan yang berhubungan langsung dengan produk, dapat memberikan pengalaman *semantic* dan *episodic* kepada masing – masing anggota kelompok khususnya dalam mengeksplorasi produk.



8. Aktivitas para anggota Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta saat menggunakan kemasan produk; majalah dan laptop sebagai media untuk mengumpulkan pengetahuan produk.



9. Aktivitas anggota saat melakukan peran *information seeking*; *information giving*; *clarifying*; dan *elaborating* atas sebuah informasi produk *Kamen Rider* pada laptop dan majalah.



10. Peran subyek Ali dalam menjelaskan informasi produk *Kamen Rider* yang terdapat pada layar laptop kepada subyek Dio dan Beng - beng.



11. Foto bersama Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta dan peneliti.
Dari kiri ke kanan : Dio; Ali; Peneliti; dan Beng – beng.



12. Koleksi Mainan *Kamen Rider* jenis SIC (*Super Imaginative Chogokin*) dari berbagai *volume*.





Se

Contoh Halaman dalam Majalah *Hoby Japan*



Potongan *Frame Film Kamen Rider Black RX*



Contoh Halaman Situs www.hlj.com

S.H.Figuarts Kamen Rider V3 The Next - Mozilla Firefox

File Edit View History Bookmarks Tools Help

file:///D:/RuMaHaTa Brigid/VG 2G/Recovery/Web Rider Nuuuw/BAN951584 S. ☆ Google

Twist Action Form Kamen R... S.H.Figuarts Kamen Rid...

Hobbylink Japan **BAN DAI** Search | Home | Cart | Help

S.H.Figuarts Kamen Rider V3 The Next

Code: BAN951584 Series: Kamen Rider The Next

BUY THIS



Yen Price: **2,200** About \$23.88 USD; €16.27 Euros
(Merchandise Only) [What this means](#)

Stock Status: ● **In Stock** [What this means](#)

Originally Released: February 2008

Size/Weight: 18.0 x 15.0 x 4.2 cm/160g

Shipping Estimate: EMS: 1,500 yen, SAL: 580 yen
Other Currencies: [What this means](#)

Assembly Guide: N/A  

Product Overview: This item is a posable action figure of a character from science-fiction/anime. It does not require either cement or paint to complete or use.

Bandai's S.H. (Souchaku Henshin) Figuarts series offers high-quality action figures combining form, movability, and style! Kamen Rider V3, the lead hero in "Kamen Rider The Next," receives a S.H.Figuarts release as this amazingly detailed action figure. He's beautifully articulated with 35 movable points, and has die-cast metal feet, too! Standing 15cm tall to the tips of his antennas, Kamen Rider V3 is painted in a metallic color scheme and comes with three pairs of optional hands along with two green mufflers.

Don't forget to grab his two other Kamen Rider brothers from the movie—they're linked below!

Related Items:

- [S.H.Figuarts Kamen Rider #1 The Next](#)
- [S.H.Figuarts Kamen Rider #2 The Next](#)
- [S.H.Figuarts Shocker Rider The Next](#)

ItemPicture

Done

Foto –foto Observasi Interaksi Anggota Komunitas *Tokusatsu* Yogyakarta

Tanggal 27 November 2009

Toys Fair



Gambar Produk Mainan *Kamen Rider* Buatan Berbagai Produsen Selain Bandai

1. Banpresto



2. Medicom





3. Ohtsuka





4. Soul of Popynica





LAMPIRAN

4

Tokushu Satsuei (atau Tokushu Gijutsu)

Istilah "tokusatsu" merupakan kependekan dari istilah *tokushu satsuei* (特殊撮影), sebuah istilah bahasa Jepang yang bisa diterjemahkan sebagai "special photography" yang berarti menggunakan trik kamera untuk karya fotografi. Biasanya, dalam sebuah film atau pertunjukan, orang yang bertanggung jawab untuk urusan spesial efek seringkali dipanggil dengan julukan *tokushu gijutsu* (特殊技術), yang berarti "special techniques" (Istilah ini dulu digunakan untuk menyebut "special effects"), atau *tokusatsu kantoku* (特撮監督). Dulu di [Jepang](#), tokusatsu sangat populer. Terutama dikalangan anak-anak. Tapi seiring berjalannya waktu, tokusatsu mulai ditinggalkan. Banyak kalangan menilai, tokusatsu merupakan film yang ditujukan kepada anak-anak. Selain itu, pamor tokusatsu kalah dari anime dan manga yang sekarang sudah sangat populer di seluruh dunia. Akan tetapi, hal itu tidak membuat para perusahaan pembuat tokusatsu menyerah. Mereka mengubah jalan cerita dari tokusatsu itu menjadi lebih lucu dan menarik. Hal ini akan menggairahkan kembali tokusatsu yang sekarang sudah mulai padam. ada macam-macam jenis tokusatsu di jepang, dari semua itu tokusatsu dibagi menjadi beberapa jenis yg terdiri dr: -Kamen Rider series, contoh: Kamen Rider, Kamen Rider Black, Kamen Rider Den-O -Super Sentai series, contoh: Google V, Zyuranger, Dekaranger, Gekiranger -Ultraman series, contoh: Ultraman, Ultraman Tiga, Ultraman Nexus, Ultra Seven X -kaiju series, contoh: Godzilla, Gamera -Metal Heroes series, contoh: Gavan, Spielvan, Jiraiya -Seishin series, contoh: Chouseishin Gransazer, Genseishin Justirisers -Other heroes series, contoh: Garo, Lionmaru

Eiji Tsuburaya

[Eiji Tsuburaya](#) (1901-1970) adalah salah satu *tokusatsu kantoku* terkenal di Jepang, dan dia lah yang telah memproduksi dan mempopulerkan karakter [Godzilla](#) and [Ultraman](#). Tsuburaya bukan artis FX pertama, tetapi beliau telah berhasil membuat pertunjukan spesial efek di Jepang menjadi sesuatu hal yang berbeda. Ketika memproduksi suatu film yang mempertunjukkan makhluk-makhluk raksasa (seperti monster, superheroe, alien, dsb.), Tsuburaya biasanya menggunakan teknik yang melibatkan maket miniatur yang canggih, dan untuk monsternya biasanya menggunakan stuntman dengan kostum monster (sekarang disebut "Suitmation") atau boneka yang bisa diatur gerakannya ([Mothra](#), [Dogora](#), etc.). Walaupun sekarang sudah banyak spesial efek yang menggunakan efek digital, metode *tokusatsu* Tsuburaya tetap dipergunakan sampai sekarang, dan sudah menjadi tradisi tersendiri.

Suitmation

[Suitmation](#) (スーツメーション) adalah istilah yang biasanya digunakan di jepang untuk menyebut spesial efek yang menggunakan stuntman berkostum monster. Tidak ada yang tahu sejak kapan istilah itu digunakan; beberapa orang staff [Toho](#) sering menggunakan istilah itu untuk membedakan dengan teknik Dynamation ([stop-motion](#)) milik [Ray Harryhausen](#). Istilah itu mulai banyak digunakan sejak film [The](#)

[Return of Godzilla.](#)

Subgenre Tokusatsu Populer

- [Daikaijuu](#) (大怪獣) (Makhluk Raksasa) misalnya:
 - [Godzilla](#) (1954)
 - [Rodan](#) (1956)
 - [Varan](#) (1958)
 - [Mothra](#) (1961)
 - [Gamera](#) (1965)
 - [Gappa](#) (1967)
- [Kaijin](#) (怪人) (Mutant - bisa diartikan sebagai "Makhluk aneh") Misalnya:
 - [The Rainbow Man](#) (1949) (film fiksi ilmiah modern yang pertama di Jepang)
 - [Tomei Ningen Arawaru](#) (1949)
 - [The Human Vapor](#) (1960)
 - [Secret of the Telegian](#) (1960)
 - [The Manster](#) (1962)
 - [Matango](#) (1963)
 - [Body Snatcher from Hell](#) (1968)
- **Science Fiction Movies (SF映画)** (beberapa di antaranya menampilkan adegan [Daikaiju](#) or [kaijin](#))
 - [The Mysterians](#) (1957)
 - [Battle in Outer Space](#) (1959)
 - [Atragon](#) (1963)
 - [Submersion of Japan](#) (1973)
 - [Crossfire](#) (*Pyrokinesis*) (2000)
- **Fantasy Movies (ファンタジー映画)** Misalnya:
 - [The Three Treasures](#) (1959)
 - [Daimajin](#) (1966)
 - [The Magic Serpent](#) (1966)
 - [Onmyoji](#) (2001).
- [Yokai Eiga](#) (妖怪映画) (Film horor) Misalnya:
 - [Kwaidan](#) (1965)
 - [Yokai Monsters](#) (1968)
- [Ultra Series](#) (ウルトラマン) - Salah satu serial paling populer di Jepang. Misalnya:
 - [Ultra Q](#) (1966)
 - [Ultraman](#) (1966)
 - [Ultra Seven](#) (1967)

- [Ultraman Ace](#) (1974)
- [Ultraman Tiga](#) (1997)
- [Ultraman Dyna](#) (1998)
- [Ultraman Gaia](#) (2000)
- [Ultraman Cosmos](#) (2001)
- [Ultraman Nexus](#) (2005)
- [Ultraman Max](#) (2006)
- [Ultraman Mebius](#) (2007)
- [Kyodai Hero](#) (巨大ヒーロー) (Superhero raksasa) dipopulerkan oleh [Ultraman](#). Misalnya:
 - [Ambassador Magma](#) (1966) (*The Space Giants*)
 - [Spectreman](#) (1971)
 - [Mirrorman](#) (1971) [Tsuburaya Productions](#)
 - [Iron King](#) (1972)
- [Giant Robot](#) (巨大ロボット) - Film yang bercerita mengenai superhero yang berwujud robot-robot raksasa. Misalnya:
 - [Giant Robo](#) (1967) (*Johnny Sokko and His Flying Robot*)
 - [Jumborg Ace](#) (1973)
 - [Super Robot Red Baron](#) (1973)
 - [Super Robot Mach Baron](#) (1974)
 - [Daitetsujin 17](#) (1977)
- [Kamen Rider Series](#) (仮面ライダー) - Salah satu serial paling populer di Jepang.
 - [Kamen Rider](#) (1971)
 - [Kamen Rider V3](#) (1973)
 - [Kamen Rider X](#) (1974)
 - [Kamen Rider Amazon](#) (1974-1975)
 - [Kamen Rider Stronger](#) (1975-1976)
 - [Kamen Rider \(Skyrider\)](#) (1979-1980)
 - [Kamen Rider Super-1](#) (1980-1981)
 - [Kelahiran di ke-10! Bersama-sama seluruh dari Kamen Rider!!](#) (1984)
 - [Kamen Rider Black](#) (1987-1988)
 - [Kamen Rider Black RX](#) (1988-1989)
 - [Kamen Rider Shin](#) (1992)
 - [Kamen Rider ZO](#) (1993)
 - [Kamen Rider J](#) (1994)
 - [Kamen Rider Kuuga](#) (2000-2001)
 - [Kamen Rider Agito](#) (2001-2002)
 - [Kamen Rider Ryuki](#) (2002-2003)
 - [Kamen Rider 555](#) (2003-2004)
 - [Kamen Rider Blade](#) (2004-2005)

- [Kamen Rider Hibiki](#) (2005-2006)
- [Kamen Rider The First](#) (2005)
- [Kamen Rider Kabuto](#) (2006-2007)
- [Kamen Rider Den-O](#) (2007-2008)
- [Kamen Rider Kiva](#)(2008-2009)
- [Henshin Hero](#) (変身ヒーロー) Genre ini dipopulerkan oleh [Kamen Rider](#).
Misalnya:
 - [Henshin Ninja Arashi](#) (1972)
 - [Android Kikaider](#) (1972)
 - [Robot Detective](#) (1973)
 - [Inazuman](#) (1973)
 - [Inazuman Flash](#) (1974)
 - [Kaiketsu Zubat](#) (1977)
- [Sentai 戦隊](#) (戦隊) (bisa diterjemahkan sebagai Pasukan Khusus, terjemahan resmi bahasa Inggris untuk istilah "sentai" adalah "Task Force") - merupakan serial populer yang masih bisa dimasukkan ke genre [Henshin Hero](#). Yang membedakan adalah serial ini menampilkan satu team superhero yang biasanya terdiri dari lima orang atau lebih, seperti [Kyoryu Sentai Zyuranger](#) (1992). Serial ini juga dikenal sebagai "**Super Sentai** (スーパー戦隊)", istilah ini digunakan untuk menyebut serial Sentai yang menggunakan robot raksasa (sejak 1979). . Serial lainnya diantaranya adalah:
 - [Himitsu Sentai Goranger](#) (1975) Seri sentai pertama.
 - [Battle Fever J](#) (1979) Seri Super Sentai pertama.
 - [Denshi Sentai Denziman](#) (1980)
 - [Dai Sentai Goggle V](#) (1982) Seri sentai pertama yang beredar di Indonesia.
 - [Kyouryuu Sentai Zyuranger](#) (1992) Serial ini dipopulerkan oleh USA dengan judul [Power Rangers](#) dan berlanjut sampai serial Sentai yg terbaru
- [Metal Hero](#) (メタルヒーロー) - Merupakan serial superhero yang menggunakan armor metalik. Bisa dibagi menjadi 3 sub-categories:
 - "Uchuu Keiji"
 - "Cyborg Heroes"
 - "Rescue Heroes"
- [Serial Chouseishin](#) (超星神シリーズ) - Serial produksi studio [Toho](#) untuk menyaingi kepopuleran serial [Sentai](#) dan serial [Metal Heroes](#).
 - [Chouseishin Gransazer](#) (2003)
 - [Genseishin Justiriser](#) (2004)
 - [Chousei Kantai Sazer X](#) (2005)
- **Tokusatsu Superheroes** (特撮ヒーロー) (Serial superhero lain yang tidak

termasuk dalam kategori di atas) Misalnya:

- [Super Giant](#) (1957) (*Starman*)
- [Moonlight Mask](#) (1958) Serial superhero Jepang pertama yang diputar di TV
- [Planet Prince](#) (1958) (*Prince of Space*)
- [7-Color Mask](#) (1959) Serial superhero pertama yang diproduksi [Toei](#)
- [Akakage](#) (1967)
- [Kaiketsu Lion-Maru](#) (1972)
- [Rainbowman](#) (1972)
- [Ryuusei Ningen Zone](#) (1973)
- [Tetsujin Tiger Seven](#) (1973)
- [Denjin Zaborger](#) (1974)
- [Kaiju Booska](#) (1966)
- [Ganbare! Robocon](#) (1974)
- **Tokusatsu Heroines** (特撮ヒロイン) Tidak semua tokoh utama tokusatsu adalah laki-laki, ada beberapa judul tokusatsu dengan tokoh utama perempuan (superheroine). Beberapa dari serial ini adalah serial tokusatsu biasa seperti halnya serial tokusatsu lainnya, sementara beberapa lainnya hanya cocok untuk konsumsi dewasa. Beberapa contoh serial superheroine antara lain:
 - [Suki! Suki! Majo-Sensei](#) (1971) dengan tokoh utama superheroine "Andro-Mask"
 - [Sukeban Deka](#) (judul aslinya adalah [Sukeban Kei-ji スケバン刑事](#)) (1985)
 - [Rosetta: The Masked Angel](#) (1998)
 - [Dimensional Police Wecker D-02](#) (2002)
 - [Pretty Guardian Sailor Moon 美少女戦士セーラームーン](#) (2003)

Pembagian genre-genre tersebut di atas tidak mutlak. Ada beberapa film tokusatsu yang menggabungkan berbagai genre tersebut. Misalnya film [Demon Heaven Ghost Hero](#) (1988), bercerita mengenai superhero berteknologi tinggi yang memerangi hantu-hantu dari zaman kekaisaran Jepang. Serial TV [Ambassador Magma](#) (1966) bisa dibilang mencampur-adukkan genre-genre tersebut di atas, karena menampilkan pasukan superhero raksasa berbaju metalik dan memiliki kemampuan untuk berubah wujud untuk melawan monster-monster raksasa dari ruang angkasa. Bahkan film [Godzilla vs Megalon](#) (1973) tidak hanya menampilkan monster raksasa, tetapi juga menampilkan sosok superhero.

Referensi

- Grays, Kevin. *Welcome to the Wonderful World of Japanese Fantasy* (Markalite Vol. 1, Summer 1990, Kaiju Productions/Pacific Rim Publishing)
- Yoshida, Makoto & Ikeda, Noriyoshi and Ragone, August. *The Making of*

"Godzilla Vs. Biollante" - They Call it "Tokusatsu" (Markalite Vol. 1, Summer 1990, Kaiju Productions/Pacific Rim Publishing)

- Godziszewski, Ed. *The Making of Godzilla* (G-FAN #12, November/December 1994, Daikaiju Enterprises)
- Ryfle, Steve. *Japan's Favorite Mon-Star: The Unauthorized Biography of Godzilla*. ECW Press, 1999. [ISBN 1-55022-348-8](#).
- Cassidy, John Paul. [The Perception of Tokusatsu in America](#), 2005 (Blog Essay).



ARTIKEL ACTION FIGURE

Tahun 1964 Hasbro perusahaan mainan Amerika untuk pertama kalinya memasarkan mainan *G.I. Joe* dengan menyebutnya sebagai *Action Figure*, boneka untuk anak laki-laki. Sebuah kategori produk mainan baru muncul, dan sejak itu *action figure* dikenal luas dan mengalami perkembangan.

Seiring kemajuan industri, teknologi, dan perjalanan waktu, *action figure* dan penggemarnya tumbuh bersama. Kini usia penggemar *action figure* *G.I. Joe*, *Star Wars*, *He-man* dan *Mask* telah dewasa.

Penggemar dewasa *action figure* kini tidak memiliki waktu untuk 'bermain' sebanyak waktu mereka masih anak-anak. Tetapi kecintaan mereka terhadap *action figure* tidak luntur, mereka tetap menyimpan, (bahkan masih ada yang masih bermain dengannya) dan membeli *action figure*. Namun sebagian besar penggemar dewasa ini membeli *action figure* untuk dipajang dan disimpan sebagai koleksi.

Berakar dari *action figure* klasik tumbuh cabang baru dari kategori boneka mainan anak laki-laki ini, yaitu *action figure* untuk dikoleksi, *Collectible Figure* (kata 'action' dihilangkan, akan dijelaskan kemudian).

Penggemar dewasa membeli *figure* dari uangnya sendiri, maka mereka menuntut kualitas yang sebanding dengan uang yang mereka belanjakan. Mereka menginginkan kualitas *sculpting*, *painting* dan detail yang tinggi. Sayangnya detail pada bentuk selain berkonsekuensi pada harga yang mahal juga bermasalah pada artikulasi *figure*. Sulit untuk membuat artikulasi yang baik sekaligus bentuk *figure* yang proporsional, sebagai hasilnya artikulasi menjadi rapuh.

Untuk memenuhi keinginan penggemar yang lebih mementingkan bentuk ketimbang artikulasi diproduksi *Figurine*, bentuk *figure* tanpa artikulasi sama sekali. Sesuai dengan material yang digunakan maka dikenal istilah *vinyl figurine*, *resin figurine*, bahkan *die-cast figurine*.

Bahkan bagi yang sangat menyukai *highly detail sculpting and painting* ada kategori yang disebut (uh, *back to basic*) *statue*, juga ada dalam bentuk *bust* (*statue* pas foto

he he he). Tentunya detail yang tinggi harus ditebus dengan harga yang tinggi dan dibuat dalam jumlah terbatas.

Jadi istilah *action figure* tidaklah tepat untuk menyebut semua produk berbentuk *figure*. *Action figure* adalah istilah untuk mainan boneka untuk anak laki-laki, *action figure* klasik. Sedangkan produk *figure* untuk dewasa tidak semuanya memiliki artikulasi untuk melakukan '*action*', namun sebagian besar dipasarkan dan dikonsumsi untuk disimpan sebagai koleksi. Maka lebih tepat untuk disebut *Collectible Figure* (penjelasan atas penghilangan kata '*action*'). Karena yang mengkoleksi produk jenis ini adalah orang dewasa, dapatlah disebut *Adult Collectible Figure*.



ARTIKEL SINDO

KESUKAAN terhadap tokoh-tokoh komik, film, ataupun musik membuat orang ingin memiliki serta memainkannya. Jadilah action figure sebagai pilihan.

Meskipun masih dalam golongan mainan, action figure ternyata lebih banyak digemari orang dewasa. Pasalnya, mainan berbentuk boneka ini memiliki daya magis yang sangat kuat. Mainan tersebut bukan hanya sebatas toys for play, juga sudah menjadi hobi untuk dikoleksi.

Miniatur tokoh ini biasanya diambil dari karakter tokoh-tokoh populer, baik dari komik, film, musik maupun olahraga. Kesukaan terhadap tokoh aslinya berimbans pada keinginan untuk memiliki replikanya. Sama seperti hobi koleksi lainnya. Mereka yang telanjur suka dengan action figure seolah tak mau lepas.

Padahal koleksi mainan itu memiliki harga ratusan ribu hingga jutaan rupiah. Umumnya, setelah orang memiliki satu action figure idolanya, dia akan mencari mainan lainnya. Awal coba-coba itu pun berubah menjadi keterusan.

"Biasanya seperti itu. Saya dulu suka dengan tokoh-tokoh DC Direct, seperti Superman dan Batman. Begitu dapat satu, ingin melengkapi seluruh tokoh yang berasal dari komik keluaran DC tersebut," ujar salah satu penggemar berat mainan ini, Mulyatno Arifin atau akrab disapa Mul (36).

"Begitu lengkap, belum puas juga. Kayaknya masih ingin punya karakter lainnya," tambahnya. Alhasil, Mul pun tidak bisa berhenti untuk terus mencari dan mengoleksinya. Awalnya dia memang sudah suka mainan tersebut sejak masih kanak-kanak. Kala itu, tepatnya pada 1979, mainan figur Star Wars pertama kalinya keluar dan menjadi booming.

Dari yang awalnya untuk mainan, Mul tidak bisa menghentikannya hingga kini. "Kalau sekarang lebih banyak untuk koleksi. Jumlahnya banyak banget, lebih dari 500 buah. Itu juga sudah banyak yang dijual," jelasnya. Saking banyaknya, koleksi yang awalnya dipajang di ruangan kamar, lama-kelamaan menumpuk di gudang dan dibiarkan begitu saja masih lengkap dengan bungkusnya.

"Kalau saya koleksi, sudah punya ya sudah, puas. Setelah itu, biasanya sih, saya biarkan saja. Kalau kira-kira bagus, ya saya pajang," ungkapnya. Mul yang serius memburu miniatur tokoh fantasi sejak 2000 itu mengaku tidak bisa lepas dari action figure. Itu sebabnya dia menjadikan hobi ini sebagai pekerjaan sampingannya.

Selain berprofesi sebagai pengusaha rumah kos, Mul juga membuka toko action figure, bernama Toys Corner secara online. Selain Mul, ada juga Billy Pratomo (32), yang begitu keranjingan mainan ini. Seperti halnya Mul, Billy pada akhirnya membuka toko mainan action figures sebagai pekerjaan sampingan.

Selain menguntungkan, dengan membuka usaha tersebut, dia juga bisa mengembangkan hobinya. Dengan begitu, Billy lebih mudah mendapat akses untuk mendapatkan koleksi favoritnya. Sejak rajin memburu action figure ke luar negeri pada 1995, Billy akhirnya berpikir untuk menjadikan action figure sebagai sebuah lahan bisnis.

"Karena sering beli dan sudah banyak kenal dengan penjualnya, akhirnya mulai coba jualan kecil-kecilan di kampus," tutur Billy. Mulai jualan di kampusnya, dia kini sudah membuka toko sendiri bernama ToyZaholic, yang sudah dikelolanya sejak dua tahun ini.

Meski begitu, hobi tetaplah hobi. Meski berjualan, dia juga tetap memisahkan sejumlah action figure yang memang layak dia koleksi. Beberapa item yang terpampang di tokonya di kawasan Bendungan Hilir, Jakarta Pusat, merupakan display semata. Seperti koleksi Hellboy berukuran besar, yang hanya menjadi pajangan semata.

"Harganya itu sekarang sekira Rp4 juta. Padahal beberapa tahun lalu, saya beli cuma Rp200.000. Tapi karena koleksi, tidak saya jual," ucap pria yang sehari-harinya berprofesi sebagai dosen komunikasi visual di Universitas Trisakti, Jakarta. Ada ratusan action figure yang merupakan barang dagangan. Namun, untuk yang koleksi sendiri, Billy memiliki item yang sangat banyak. Jumlahnya lebih dari 3.000 action figure yang tertata rapi di dalam gudang rumahnya. Koleksi tersebut padahal sudah banyak juga yang sudah dijual.

"Biasanya saya sayang menjual koleksi pribadi. Tapi kalau sudah merasa bosan, ya sudah saya lepas. Namun, itu umumnya saya jual dengan teman saya sendiri. Jadi, saya tahu kalau barang itu memang terawat," jelasnya.

Sementara Bima Nandaka (21), mengaku suka dengan action figure setelah melihat

sejumlah robot-robotan gundam yang menarik, pada 2003. Dari robot-robotan asal Jepang itu, Bima mengalihkan perhatian pada action figure. Dia mengaku mulai suka saat melihat model action figure Spawn yang kala itu tengah marak.

Beli untuk Tidak Dibuka

ACTION figure merupakan salah satu bagian dari mainan. Sebab, miniatur tokoh ini bisa digerakkan ataupun dibuat bergaya macam-macam.

Meski fungsinya untuk mainan, para kolektor lebih banyak menyukai mainan ini untuk sebatas pajangan. Bahkan, banyak pula di antara mereka yang memilih memajang mainan tersebut masih dalam bentuk tersegel atau yang disebut dengan *mint on car* (MOC).

"Dengan begitu, harganya akan tetap tinggi. Selain itu, juga lebih mudah merawatnya," tutur Billy Pratomo. Jangan heran bila melihat sejumlah kolektor memiliki koleksi layaknya barang dagangan. Padahal tidak semuanya melakukan itu untuk investasi.

Dengan tetap memelihara mainan dalam kotak seperti yang dikeluarkan produsennya, mainan itu lebih terlihat nilai prestisenya. Bukan berarti mempertahankan kotak tersebut, para kolektor tersebut memang bermaksud menjualnya kembali.

"Itu sebenarnya kembali ke selera orangnya saja. Ada yang suka dibuka dan ada juga yang suka tetap seperti itu (terbungkus). Keasyikan sih, tetap sama saja," paparnya, yang mengaku memilih keduanya. Beberapa mainan memang dia buka dan diperlakukan seperti umumnya mainan, tapi beberapa ada juga yang masih tersegel dan tersimpan rapi di dalam gudang.

Sementara itu, Bima mengaku lebih menyukai MOC karena dia mengagumi mainan tersebut sebagai karya. Setelah membeli mainan, umumnya action figure itu akan ditaruh sebagai pajangan. Dia menikmati mainan tersebut seperti karya seni rupa.

"Sebab, saya memang menyukai action figure karena desain serta detail yang ada pada action figure tersebut," jelas Bima. Tidak heran bila mahasiswa Paramadina ini tidak hanya mengoleksi action figure, kini dia pun sudah menjadikan statue sebagai bagian dari koleksinya.

"Kalau statue harganya lebih mahal dan sangat mudah rusak, baik itu patah maupun pecah, makanya naruhnya juga sangat hati-hati," ujar pria yang menyukai koleksi statue komik sebagai koleksinya. Salah satunya adalah tokoh Superman klasik yang dibelinya dengan harga Rp2,2 juta.

Mainan juga merupakan salah satu bagian dari investasi. Dengan tetap mempertahankan segel, harga akan sangat tinggi. Mainan yang semula hanya berharga Rp200.000, bisa berharga jutaan rupiah saat barang tersebut sangat langka.

"Tapi untuk investasi, mainan bukan bentuk investasi yang dianjurkan. Pasalnya, yang suka juga para kolektor dan sangat terbatas. Naik-turun harganya pun tidak bisa diperkirakan," ucap Mulyatno Arifin, salah satu kolektor. Jadi, pilihan MOC sendiri menurutnya lebih karena selera kolektor tersebut. "Seperti saya, suka cuma untuk punya. Saya bisa lihat mainan itu saja sudah puas," ujar Mul.

(sindo//mbs)



Gashapon

Kata gashapon berasal dari suara yang keluar ketika kita mengoperasikan mesinnya, *gasha-gasha*, dan *pon!*(pong!) ketika paket mainan ini jatuh. Berukuran kecil namun berkualitas tinggi dikemas dalam plastik bulat. Sebagian besar tersusun dari PVC berkualitas tinggi, hasil dari banyak detail cetakan dan teknik pengecatan yang sangat teliti. Untuk mendapatkannya kita harus memasukkan koin dengan nilai tertentu pada mesin penjual khusus di Jepang.

Bandai, Yujin, dan K&M adalah produsen yang amat populer membuat jenis ini di Jepang. Gashapon umumnya dijual dalam pecahan koin 200 (seri HG dan HGIF Bandai & seri SR Yujin) dan 100 Yen (biasanya untuk versi *Super Deformed*). Bandai bahkan memiliki seri HGEX yang dijual dengan harga 300 yen yang dikemas dalam kotak kecil serupa dengan *shokugan* atau *candy toy prize*.

Gashapon umumnya berdasarkan pada karakter-karakter populer lisensi dari manga, anime, serial tv, film, video games dan ikon populer Jepang lainnya.

Terkadang gashapon membuat sejumlah orang frustrasi terutama bila ingin melengkapi seri koleksinya, dikarenakan mendapatkan mainan pada mesin gashapon adalah "*blind purchase*", bisa jadi kita mendapatkan mainan yang sama berulang-ulang.

Tetapi jangan khawatir kita bisa membeli gashapon dalam satu set lengkap tanpa harus gambling dengan mesin gashapon, walau dengan harga yang lebih tinggi tentunya.

Hobi mengkoleksi gashapon banyak dilakukan oleh banyak orang dewasa di Jepang dan tren ini sudah mewabah ke negara barat dan juga sampai ke Indonesia seiring pengaruh *popular culture* anime dan manga.

Tips untuk mengkoleksi:

Pastikan kita mendapatkan *booklet* kecil yang disertakan pada tiap gashapon. Menurut sejumlah kolektor nilai gashapon akan berkurang tanpa *booklet* ini.

Untuk nilai kolektibilitas yang tinggi gashapon harus tetap berada dalam bungkus plastik aslinya.

SIC

SIC Kependekan dari *Super Imaginative Chogokin*. *Action Figure* dengan tinggi 18-20cm, berbahan plastik yang diperkaya dengan campuran metal *die-cast* (*chogokin*). Seri *Action Figure* keluaran Bandai ini dibuat dengan detil dan pewarnaan yang artistik hasil interpretasi dari Takeyuki Takeya dan Kenji Ando.

Merupakan *reinterpret* dari desain karakter-karakter tokusatsu terkenal rekaan Shotaro Ishinomori. Selain memiliki nilai artistik yang tinggi, *figure* SIC ini memiliki artikulasi yang disembunyikan dengan cukup baik hingga dapat 'dimainkan' untuk beragam pose laga.

Setiap paket dilengkapi bagian tubuh seperti tangan dan kepala tambahan, serta aksesori pelengkap dan senjata.

Dimulai pada Desember 1998. Figur pertama yang dirilis adalah Volume 1: Kikaider. Sepuluh volume pertama masih berupa figure berupa patung kecil yang menempel pada *standnya*. Semenjak volume 11: *Side Machine and Kikaider*, merupakan set yang dilengkapi dengan motor pertama, figure ini dilengkapi sambungan artikulasi agar ia dapat mengendarai motornya, sejak itu SIC terkenal dengan artikulasinya. Harga mulai Rp 250.000 sampai dengan Rp 1000.000. 'Must have' bagi para kolektor *action figure* dan penggemar tokusatsu.

CHOGOKIN dalam bahasa Jepang berarti "*Super Alloy*". Istilah ini pertamakali dicetuskan oleh *animator* Go Nagai sebagai *gimmick* untuk karyanya seri *Mazinger Z*, *chogokin* lalu diambil oleh *Popy Toy* sebagai nama merek. Secara umum, merujuk pada hampir semua mainan robot *diecast*. Lebih spesifik lagi adalah nama merek eksklusif untuk robot *character toys* yang diproduksi oleh *Popy Toy* dan *Bandai*. Kebanyakan, walaupun tidak seluruhnya, mainan *diecast* ini terbuat dari bahan *zinc alloy*.

DIECASTING - Adalah sebuah proses peleburan logam (bahan yang kerap digunakan adalah *Zinc Alloy*) dan dituangkan kedalam cetakan ("*dies*") untuk membentuk ("*cast*") objek. Mainan mobil-mobilan *Hot Wheels*, *chogokin*, dan *Metal Shogun Warrior* adalah contoh dari produk *diecast*.

GOKIN – secara harfiah berarti logam. Adalah cara singkat untuk mendeskripsikan semua mainan *diecast* yang kita cintai. Lihat juga CHOGOKIN

HENSHIN – "Perubahan Wujud". Kalimat yang mendeskripsikan proses sebuah karakter Tokusatsu berubah menjadi sosok pahlawan super contohnya adalah ketika Kotaro Minami menjadi *Kamen Rider Black*, dia "*henshin*".

SD/ SUPER DEFORMED – Sebuah trend jamak Jepang dari "meng-imut-kan" karakter dengan memperbesar kepala dan memperpendek lengan dan kaki. "SD" sebenarnya adalah trademark dari Bandai, jadi perusahaan lain harus menggunakan kalimat lain. CB adalah alternatif yang paling mendekati; yaitu singkatan dari "*chibi*", yang dalam bahasa Jepang artinya "mini".

SENTAI – Kata dalam bahasa Jepang yang berarti "pasukan tempur". Sentai menjadi nama untuk genre dari program *live-action* televisi dimana ada sekelompok orang menggunakan ilmu bela-diri dan robot-robot raksasa untuk memerangi monster-monster.

TOKUSATSU – Secara harfiah berarti "*Special Photography*". Pengertian umum untuk seluruh film *live-action* fiksi ilmiah, seperti *Ultraman*, *Kamen Rider* dll. *Sentai* adalah bagian dari *Tokusatsu*



[DAFTAR SIC](#)

Sep 20, '09 11:57 PM
for everyone

Daftar dari volume SIC, karakter, rilis, sculptor:

Volume 1: Kikaider (Des.1998); sculptor Takayuki Takeya

Volume 2: Bijinder(Des.1998); sculptor Kenji Ando.

Volume 3: Kikaider 00 (Feb.1999); sculptor Kenji Ando

Volume 4: Hakaider (Mei 1999); sculptor Takayuki Takeya

Volume 5: Kikaider 01 (Feb 2000; sculptor Kenji Ando

Volume 6: Inazuman (Feb 2000); sculptor Takayuki Takeya

Volume 7: Kamen Rider Ichigo (Feb 2000); sculptor Takayuki Takeya & Kenji Ando

Volume 8: Kamen Rider Nigo (Jun 2000); sculptor Takayuki Takeya & Kenji Ando

Volume 9: Kamen Rider V3 (Agu 2000); sculptor Takayuki Takeya & Kenji Ando

Volume 10: Special Decetive K (Nov 2000); sculptor Kenji Ando

Volume 11: Side Machine & Kikaider (Mar 2001); sculptor Takayuki Takeya

Classic 1: Kikaider (Mei 2001)*

Classic 2: Hakaider (Mei 2001)*

Classic 3: Mass Production Hakaider (Mei 2001)*

* S.I.C dari seri anime Kikaider

Volume 12: Hakaider & Bike (Sep 2001); sculptor Takayuki Takeya

Volume 13: Kamen Rider Kuuga (Des 2001); sculptor Takayuki Takeya

Volume 14: Kamen Rider Ichigo and Cyclone (Apr 2002); sculptor Takayuki Takeya & Kenji Ando

Volume 15: Kamen Rider Nigo & Shocker Rider (Agu 2002); sculptor Kenji Ando

Volume 16: Kamen Rider Black RX & Black (Okt 2002); sculptor Takayuki Takeya

Volume 17: Shadowmoon & Kamen Rider Black(Green Version) (Des 2002); sculptor Takayuki Takeya

Volume 18: Kamen Rider V3 & Riderman (Feb 2003); sculptor Kenji Ando

Volume 19: Kamen Rider Agito (Jun 2003); sculptor Kenji Ando

Volume 20: Another Agito and Burning and Shining Form Agito (Sep 2003); sculptor Kenji Ando

Volume 21: Kamen Rider Amazon and Jungler (Des 2003); sculptor Takayuki Takeya & Kenji Ando

Volume 22: Kamen Rider Kuuga Mighty Form (Mar 2004); sculptor Takayuki Takeya
Volume 23: Kamen Rider Ryuki (Mei 2004); sculptor Kenji Ando
Volume 24: Kamen Rider Knight & Ouja (Jul 2004); sculptor Kenji Ando
Volume 25: Alternative Zero & Kamen Rider Ryuga (Sep 2004); sculptor Kenji Ando
Volume 26: Kamen Rider ZO & Doras (Des 2004); sculptor Takayuki Takeya
Volume 27: Kamen Rider Zolda & Taiga (Mar 2005); sculptor Kenji Ando
Volume 28: Kamen Rider Faiz (Apr 2005); sculptor Kenji Ando
Volume 29: Kamen Rider Faiz and Autovajin (Agu 2005); sculptor Kenji Ando
Volume 30: Kamen Rider Kaixa and Delta (Okt 2005); sculptor Kenji Ando
Volume 31: Akumaizer-3 (Des 2006); sculptor Takayuki Takeya
Volume 32: Kamen Rider Hibiki (Mar 2006)
Volume 33: Kamen Rider Todoroki & Kamen Rider Hibiki Kurenai (Jun 2006)
Volume 34: Kamen Rider Ibuki & Zanki (Nov 2006)
Volume 35: Kamen Rider Blade (Dec 2006)

