

PERANCANGAN MAINAN ACTION FIGURE ONDEL-ONDEL



Oleh :

Imam Ariyanto

NIM : 41910010038

Program Studi : Desain Produk



Dosen Pembimbing:

Denta Mandra Pradipta S.Ds, M.Si

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2014**

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPERHENSIF LOKAL FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	--

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Imam Ariyanto
 NIM : 41910010038
 Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain
 Program studi : Desain Produk Grafis dan Multimedia
 JUDUL : PERANCANGAN MAINAN ACTION FIGURE
 ONDEL-ONDEL

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu di naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 13 Juni 2014

Yang memberi pernyataan,



Imam Ariyanto

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL JURUSAN DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	--	---

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang tertera dibawah ini dengan keterangan:

Judul : Perancangan Mainan Action Figure Ondel-ondel
 Nama : Imam Ariyanto
 NIM : 41910010038
 Jurusan : Desain Produk Grafis dan Multimedia
 Fakultas : Teknik Perencanaan dan Desain

Telah di ajukan dan di nyatakan LULUS pada sidang sarjana tanggal 23 juni 2014

Menyetujui

Pembimbing

UNIVERSITAS
 MERCU BUANA

Denta Mandra Pradipta S.Ds, M.Si

Mengetahui

Koordinator tugas akhir



Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds

Mengetahui

Ketua Prodi Desain Produk



Hady Soedarwanto, S.T, M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Swt atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan mainan action figure ondel-ondel.

Demikian berkat adanya bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua penulis, Bapak dan ibu yang tiada hentinya memberikan dukungan doa dan moril kepada penulis.
2. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si selaku dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain
3. Bapak Hady Soedarwanto, S.T, M.Ds selaku kaprodi desain produk
4. Bapak Denta Mandra Pradipta, S.Ds, M.Si selaku pembimbing tugas akhir yang banyak memberi masukan dan dukungan terhadap karya ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Mercubuana yang telah berjasa memberikan ilmu pengetahuan
6. Seluruh Keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat keberhasilan
7. Bapak Yahya andi saputra, selaku ketua lembaga kebudayaan betawi yang telah memberikan informasinya kepada penulis tentang karakteristik ondel-ondel
8. Ibu Ari selaku staff perawatan museum tekstil jakarta, yang telah memberikan informasinya kepada penulis tentang ciri khas batik betawi.
9. Melanie Pangestuti, untuk dukungan dan motivasinya yang tiada henti-hentinya.
10. Rangga Fitradhy, yang bersedia membuatkan Action Figure sesuai dengan Brief penulis
11. Terimakasih atas dukungan dan ilmunya kepada teman-teman seperjuangan terutama desain produk angkatan 2010.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses menyelesaikan laporan tugas akhir ini, baik langsung ataupun tidak langsung.

Saran dan kritik sangat dibutuhkan demi kesempurnaan laporan ini, akhir kata semoga amal baik yang telah diberikan untuk kepentingan dalam penyusunan laporan ini, diberikan pahala yang setimpal dari Allah Swt. Amin.

Penulis,

Imam Ariyanto

DAFTAR ISI

BAB 1	1
A. Latar Belakang Studi	1
1. Judul Perancangan	1
2. Latar Belakang	1
3. Solusi Desain	2
4. Perwujudan Karya Desain	2
5. Muatan Produk	2
B. Orisinalitas/State Of Art	3
C Peluang dan Tantangan Studi	4
1. Peluang Studi	4
2. Tantangan Studi	5
BAB II	5
A. Tujuan dan manfaat Perancangan	5
B. Relevansi dan Konsekuensi Studi	6
C. Kerangka Berpikir	7
D. Tema Desain	8
E. Metode Pengumpulan Data	9
BAB III	10
A. Data Perancangan	10
B. Rincian Data Perancangan	11
C. Rincian Teknis Perancangan	16
D. Objek Referensi dan Inspirasi	27
BAB IV	29
A. Ide / Gagasan	29
B. Sasaran Desain	30
C. Pendekatan Estetis Desain	30
D. Muatan Lokal dalam perancangan Karya Desain	30
E. Strategi Desain	31

BAB V	41
A. Media Utama	41
B. Media Pendukung dan Media Promosi	42
BAB VI	47
Tema Pameran	47
Dokumentasi Pameran	48
Komentar	50
Daftar Pustaka	52
Website	53
Narasumber	54
Lampiran	55



Daftar Gambar

Gambar 1	: Ondel-ondel Papercraft
Gambar 2	: Gatot kaca Action Figure
Gambar 3	: Miniatur Ondel-ondel
Gambar 4	: Ondel-ondel zaman dahulu
Gambar 5	: Ondel-ondel zaman sekarang
Gambar 6	: Action Figure Metallica
Gambar 7	: Action Figure Spiderman
Gambar 8	: Action Figure Flinstone Family
Gambar 9	: Action Figure Saint seiya
Gambar 10	: Action Figure Soul of Vinyl go ranger
Gambar 11	: Action Figure Mazinger Z
Gambar 12	: Action Figure Dragon
Gambar 13	: Action Figure Army on Sahara
Gambar 14	: Replica Porsche Cayman S
Gambar 15	: Action Figure Vinyl Figure Kikider
Gambar 16	: Model kit Gundam 00
Gambar 17	: Ondel on Doll
Gambar 18	: Pandawa action figure
Gambar 19	: Skema perancangan
Gambar 20	: Sketsa Desain
Gambar 21	: Modeling 3d ondel-ondel laki-laki
Gambar 23	: Detail pakaian dan aksesoris
Gambar 24	: Ondel-ondel betawi
Gambar 25	: Studi bentuk dan perupaian karakter ondel-ondel laki-laki
Gambar 26	: Studi bentuk dan perupaian karakter ondel-ondel perempuan
Gambar 27	: Epoclay
Gambar 28	: Skema pembuatan ondel-ondel action figure
Gambar 29	: Logo Ondelan
Gambar 30	: Anatomi logo Ondelan
Gambar 31	: Ondel-ondel Action figure
Gambar 32	: Flyer Ondelan
Gambar 33	: Poster Ondelan

Gambar 34	: Kartu nama Ondelan
Gambar 35	: X-banner Ondelan
Gambar 36	: Pin Ondelan
Gambar 37	: Sticker Ondelan
Gambar 38	: Stand desk paper Ondelan
Gambar 39	: Backdrop rumah betawi
Gambar 40	: Packaging Ondelan
Gambar 41	: Paper Bag Ondelan
Gambar 42	: Panel karya Ondelan

Daftar Tabel

Tabel 1	: Kerangka Berpikir
Tabel 2	: Data Perancangan