

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ACTION FIGURE
LOKAL

**Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)**



Disusun oleh:

Nama : Ramdan Nur Huda
Nim : 41906010071
Jurusan : Desain Grafis dan Multimedia
Pembimbing : Denta Mandra P B, S.Ds

Desain Grafis & Multimedia
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Mercu Buana
Jakarta
2011

LEMBAR PERNYATAAN

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

Tema : Perancangan Action Figure Lokal
Nama : Ramdan Nur Huda
Nim : 41906010071
Jurusan : Desain Grafis & Multimedia
Fakultas : FTSP (Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan)

Dengan ini telah menyatakan bahwa seminar ini orisinil penulis kerjakan, bukan jiplakan dari orang lain.

Jakarta, 30 April 2011

Ramdan Nur Huda

41906010071

LEMBAR PENGESAHAN

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

Tema : Perancangan Action Figure Lokal (Gundala)
Nama : Ramdan Nur Huda
Nim : 41906010071
Jurusan : Desain Grafis & Multimedia
Fakultas : FTSP (Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan)

Dengan ini telah menyelesaikan seminar tepat pada waktunya sesuai pada waktu yang ditentukan.

Jakarta, 30 April 2011

Mengetahui :

Dosen Pembimbing

Koordinator

Denta Mandra P B, S.Ds

Zulfikar Sa'ban S. Pd

Ketua jurusan

Ir.Edi Muladi M. Si

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat serta bimbingan dan karunia Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas seminar ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penyusunan Seminar pengantar tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN ACTION FIGURE LOKAL” ini merupakan salah satu syarat kelulusan sarjana S-1 Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan jurusan Desain Grafis dan Multimedia di Universitas Mercu Buana.

Selama penulis menuntut ilmu di Universitas Mercu Buana hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini, penulis telah mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak , baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Edi Muladi M. Si, selaku ketua jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Denta Mandra P B, S.Ds selaku dosen pembimbing.
3. Seluruh keluarga dan semua orang disekitar, juga teman-teman Desain Grafis dan Multimedia khususnya Ekstensi angkatan 2006 yang telah banyak memberikan dukungan. Serta ke dua orang tua saya yang telah membantu proses kuliah sampai saat ini dan keluarga yang terus mendukung dengan

doa, dan terimakasih untuk pacar saya Yulia Nur Intani yang membatu teknis seminar saya.

Penulis menyadari bahwa seminar yang penulis susun masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis selalu mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun. Harapan penulis, seminar ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca sekalian.

Jakarta, 30 Apri 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBARAN PERYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIGRAM	xiii

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Action Figure</i> Lokal	
1.2.1 Kelebihan	5
1.2.2 Kekurangan	7
1.3. Mengembangkan Peluang dan Tantangan <i>Study</i> Di Masah Mendatang	
1.3.1 Mengembangkan peluang	8
1.3.2 Tantangan study di masa mendatang	8

BAB II

METODOLOGI

2.1. Identifikasi Masalah	9
2.2. Rumusan Masalah	9
2.3. Batasan Masalah	10
2.4. Tujuan Penelitian	10
2.5. Manfaat Penelitian	10
2.6. Penelitian Sejarah Gundala Hasmi Pencipta Tokoh Santjaka (gundala)	11
2.7. Metode Riset	15

2.8.	Skematik Berfikir	16
2.9	Landasan Teori <i>Action Figure</i>	17

BAB III

DATA

3.1.	Data Primer	18
3.2	Data Sekunder	19
3.3	Sejarah Perancangan	19
3.4	Action	22
3.5	Figure	22
3.6	Lokal	24
3.7	Action Figure	24
3.8	Karakter Lokal	26
3.9	Kelokalan	27

BAB IV

ANALISA DATA

4.1	Analisa Data	28
4.2	Perbedaan Gundala dan The Flah	
4.2.1	Gundala	31
4.2.2	The Flash	32
4.2.3	Persamaan Gundala dan The Flash	34
4.3	Analisa SWOT	
4.3.1	Strength (Kekuatan/Kelebihan)	35
4.3.2	Weaknesess (Kelemahan)	35
4.3.3	Oppurtunity (Kesempatan)	35
4.3.4	Threat (Ancaman)	36

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1.	Strategi Promosi
------	------------------

5.1.1	Tujuan Promosi	37
5.1.2	Tujuan Sasaran	38
5.2	Strategi Media	39
5.3	Karakter Gundala putra petir dan karakter baru Gundala petir hitam.	
5.2.1	Gundala putra petir	40
5.2.2	Gundala petir hitam	41
5.4	Konsep Visual	
5.4.1	Bentuk yang Akan Diubah (Redesign)	43
5.4.2	Bentuk Sketsa yang Sudah Diubah (Redesign)	44
5.4.3	Konsep Sketsa	48
5.5	Arti warna yang digunakan untuk <i>Action Figure</i> Gundala	54
5.6	Proses pembuatan Action Figure dan bahan-bahan dan alat- alat yang Digunakan	
5.6.1	Bahan dan Alat	55
5.7	Proses pembuatan <i>Action Figure</i>	
5.7.1	Langkah pembutan	60
5.8	<i>Action Figure</i> Gundala petir hitam.	
5.8.1	<i>Action Figure</i> Gundala petir hitam (Ukuran besar)	65
5.8.2	<i>Action Figure</i> Gundala Petir Hitam (Ukuran kecil)	66
5.8.3	Tatakan <i>Action Figure</i> Gundala Petir Hitam (Ukuran besar)	67
5.8.4	Tatakan <i>Action Figure</i> Gundala Petir Hitam (Ukuran kecil)	68
5.9	Aplikasi poster A2 dan poster 3D	
5.9.1	Poster	69
5.9.1	Poster 3D	70
5.10	Aplikasi X-Banner	71
5.11	Aplikasi <i>Packeging</i>	

5.11.1	Tampak depan (<i>Packeging Action Figure</i> besar)	72
5.11.2	Tampak dalam (<i>Packeging Action Figure</i> besar)	73
5.11.3	<i>Packeging</i> dalam (Tatakan <i>Action Figure</i> besar)	74
5.11.4	Tampak depan (<i>Packeging Action Figure</i> kecil)	75
5.11.5	Tampak dalam (<i>Packeging Action Figure</i> kecil)	76
5.11.6	<i>Packeging</i> dalam (Tatakan <i>Action Figure</i> kecil)	77
5.12	Aplikasi Gundala petir hitam pada (Baju)	78
5.13	Aplikasi Gundala petir hitam pada (Pin)	79
5.14	Aplikasi logo Gundala petir hitam pada (<i>Sticker</i>)	80
5.15	Komik Gundala petir hitam	81
5.16	Foto-foto pameran pra tugas akhir (Atrium Universitas Mercu Buana)	
5.16.1	Aplikasi pameran pra tugas akhir	97
5.17	Foto-foto pameran pra tugas akhir (Pengunjung Mahasiswa & Mahasiswi Universitas Mercu Buana)	
5.17.1	Foto-foto pengunjung	102
5.18	Foto-foto pameran pra tugas akhir (Pengunjung anak sekolah)	
5.18.1	Foto-foto anak sekolah	105
5.19	Foto-foto pameran pra tugas akhir di gedung tower (Pameran ke dua)	
5.19.1	Foto-foto dengan Rektor Universitas Mercu Buana	108
5.20	Diagram pengunjung (Total komentar dan kritik)	110
	DAFTAR PUSTAKA	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	6
Gambar 1.2	7
Gambar 2.1	11
Gambar 4.1	30
Gambar 4.2	31
Gambar 5.1	43
Gambar 5.2	44
Gambar 5.3	45
Gambar 5.4	46
Gambar 5.5	47
Gambar 5.6	48
Gambar 5.7	49
Gambar 5.8	50
Gambar 5.9	51
Gambar 5.10	52
Gambar 5.11	53
Gambar 5.12	54
Gambar 5.13	54
Gambar 5.14	55
Gambar 5.15	56
Gambar 5.16	56
Gambar 5.17	57
Gambar 5.18	57
Gambar 5.19	58
Gambar 5.20	58
Gambar 5.21	59
Gambar 5.22	59
Gambar 5.23	60

Gambar 5.24	65
Gambar 5.25	67
Gambar 5.26	68
Gambar 5.27	69
Gambar 5.28	70
Gambar 5.29	71
Gambar 5.30	72
Gambar 5.31	73
Gambar 5.32	74
Gambar 5.33	75
Gambar 5.34	76
Gambar 5.35	77
Gambar 5.36	78
Gambar 5.37	79
Gambar 5.38	80
Gambar 5.39	81
Gambar 5.40	82
Gambar 5.41	83
Gambar 5.42	84
Gambar 5.43	85
Gambar 5.44	86
Gambar 5.45	87
Gambar 5.46	88
Gambar 5.47	89
Gambar 5.48	90
Gambar 5.49	91
Gambar 5.50	92
Gambar 5.51	93
Gambar 5.52	94
Gambar 5.53	95
Gambar 5.54	96

DAFTAR FOTO

Foto 1	97
Foto 2	98
Foto 3	99
Foto 4	99
Foto 5	100
Foto 6	100
Foto 7	101
Foto 8	102
Foto 9	102
Foto 10	103
Foto 11	103
Foto 12	104
Foto 13	104
Foto 14	105
Foto 15	105
Foto 16	106
Foto 17	106
Foto 18	107
Foto 19	108
Foto 20	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	16
Tabel 3.1	18
Tabel 3.2	19
Tabel 4.1	34

DIAGRAM

Diagram	110
---------	-----