

TUGAS AKHIR

ACTION FIGURE HEWAN ENDEMIK INDONESIA

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



Oleh :
Khahlan Alpanatin Sandi
41915120007

UNIVERSITAS
Dosen Pembimbing:
Agustan, S.Pd, M.Ds
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2020

LEMBAR PENGESAHAN

	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	---	---

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2019/2020

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata I (S-1), Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : "ACTION FIGURE HEWAN ENDEMIK INDONESIA"

Disusun Oleh :

Nama : Khahlan Alpanatin Sandi

NIM : 41915120007

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 29 Juli 2020.

Pembimbing,

Agustan, S.Pd., M.Sn.

Jakarta, 12 Agustus 2020

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk




(Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.)



(Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.)

LEMBAR PERNYATAAN

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	--	---

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khahlan Alpanatin Sandi
Nomor Induk Mahasiswa : 41915120007
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Action Figure Hewan Endemik Indonesia

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

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

MERCU BUANA

Jakarta, 11 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,


(Khahlan Alpanatin Sandi)

ACTION FIGURE OF INDONESIAN ENDEMIC ANIMALS

Khahlan Alpanatin Sandi

41915120007

ABSTRACT

Indonesia is one of the three largest countries with a diversity of flora and fauna. Indonesian fauna has high diversity due to its wide area and the form of tropical islands. In connection with the large number of biodiversity that Indonesia has, especially flora and fauna, and efforts to preserve it, one of the efforts that can be made to further popularize these conservation efforts is to introduce to the community, especially young children and adolescents, about Indonesian flora and fauna.

In connection with the topic of the problem that has been selected, the problem solving strategy through the field of product design chosen by the writer is through action figures and comics. The characters that the writer will design raise typical Indonesian animals that are endangered, extinct, or not yet extinct, then these characters will be actualized into interesting story forms into comics and some of these characters will be visualized into action figures.

Keywords: Indonesian action figures, Indonesian endemic animals, animal characters.

ACTION FIGURE HEWAN ENDEMIK INDONESIA

Khahlan Alpanatin Sandi

41915120007

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu dari tiga negara terbesar yang memiliki keanekaragaman flora dan fauna. fauna indonesia memiliki keanekaragaman yang tinggi karena wilayahnya yang luas dan berbentuk kepulauan tropis. terkait dengan banyaknya keanekaragaman yang hayati yang dimiliki indonesia khususnya flora fauna dan usaha pelestariannya salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk lebih memasyarakatkan upaya pelestarian tersebut adalah dengan mengenalkan kepada masyarakat terutama kaum muda usia anak dan remaja tentang flora dan fauna indonesia.

Berkaitan dengan topik permasalahan yang telah dipilih, strategi pemecahan masalah melalui bidang desain produk yang dipilih oleh penulis di antaranya adalah melalui Action figure dan komik. Karakter yang akan penulis desain mengangkat hewan – hewan khas Indonesia yang yang terancam punah, yang sudah punah, atau pun belum punah, kemudian karakter tersebut akan di aktualisasikan kedalam bentuk cerita menarik kedalam komik dan dari beberapa karakter tersebut akan divisualkan menjadi action figure.

Kata Kunci: Action figure indonesia, Hewan endemik indonesia, Karakter hewan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan Tugas Akhir dengan judul: Action Figure Hewan Endemik Indonesia. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta Alm. Maman sudarjat dan Ibunda yang kusayangi Suharyanih yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil dan Kepada saudara kandung saya Amalia Haqiqi, Annisa Muzkholifah, Mawaddah Salsabillah dimana doa dan dukungan yang tak akan kulupakan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada Bapak Agustan, S.Pd, M.Sn selaku Pembimbing yang telah membantu penulisan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada :

Bapak Dr. Ir. Ngadino Surip, MS selaku Rektor Universitas Mercu Buana
Ibu Ariani Kusuma Wardhani, DR. S. SN., M. DS CS selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana

Bapak Hady Soedarwanto, ST., M. Ds selaku Ketua Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana

Bapak Dena Anggita, S.Ds, M.Ds Selaku Dosen Penguji I

Bapak Mesah Nur Sejati, S.Pd., M.Sn Selaku Dosen Penguji II

Terima Kasih Kepada seluruh dosen pengajar Program Studi Desain Produk.

Sahabat-sahabatku (Ahmad Rifai, Akhmad Ramadian, Akbar Romansyah, Wawan Teuku, Sayful Bahri) dan rekan-rekan mahasiswa khususnya program studi S1 DESPRO (Desain Produk).

Untuk orang terdekat saya (Nia Yola Venia) yang selalu membantu di dalam penyusunan Tugas Akhir dan juga ucapan terimakasih atas perhatiannya selama ini terhadap penulis, Yuda Emon dan Oza Tompel (Teman Rumah) terimakasih atas doanya. Dan juga teman-teman satu bimbingan dan seperjuangan saya yang telah berjuang dan saling mendukung satu sama lain untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amiin

Jakarta, Agustus 2020

Khahlan Alpanatin Sandi



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
1.2. JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL	2
1. Judul.....	2
2. Interpretasi Judul	2
1.3. TUJUAN PERANCANGAN	3
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN	3
1.5. MANFAAT PERANCANGAN	3
BAB II	4
METODE PERANCANGAN.....	4
2.1. ORISINALITAS	4
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	5
2.3. KETERAMPILAN DAN KONSEKUENSI STUDI	6
2.4. SKEMA PROSES KERJA	6
1. Skema Proses Perancangan	6
BAB III	8
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	8
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	8
A. Action Figure	8
B. Komik 10	
C. Hewan Endemik Indonesia	13

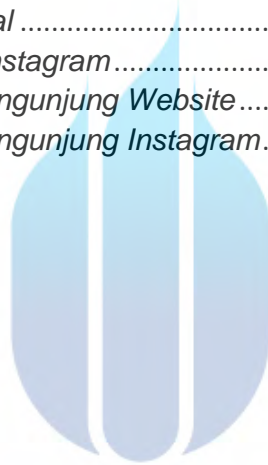
3.1.1. Aspek Perilaku Dan Kebiasaan	19
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN.....	21
3.2.1. Aspek Estetika	21
3.2.2. Desain Sebagai Simbolisme.....	21
3.2.3. Elemen Desain Perancangan.....	22
3.3. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN.....	30
3.3.1. Aspek Sistem Mekanik	30
3.3.2. Aplikasi 2D	39
BAB IV.....	41
KONSEP PERANCANGAN	41
4.1. KONSEP DASAR	41
4.2. KONSEP UKURAN	41
4.3. KONSEP PERANCANGAN	43
4.3.1. Konsep Pesan	43
4.3.2. Konsep Kreatif	43
4.3.3. Hasil Perancangan Dan Pengenalan Karakter.....	52
4.4. KONSEP MATERIAL.....	57
4.5. KONSEP WARNA	60
4.6. KONSEP MEKANIK.....	67
BAB V.....	68
KEGIATAN PAMERAN	68
5.1. DESAIN FINAL	68
5.1.1. Gambar teknik	68
5.1.2. Gambar Presentasi	90
5.2. KONSEP PAMERAN	92
5.3. RESPON PENGUNJUNG.....	99
5.4. PASCA SIDANG.....	104
BAB VI.....	106
KESIMPULAN.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Action Figure saint seiya	4
Gambar 2. Burung Elang Flores	14
Gambar 3. Burung Bidadari Halmahera	15
Gambar 4. Cendrawasih Botak.....	15
Gambar 5. Kura-kura leher ular	15
Gambar 6. Komodo.....	16
Gambar 7. Burung Jalak Bali	16
Gambar 8. Badak Bercula Satu	17
Gambar 9. Orang Utan	18
Gambar 10. Kucing Merah Borneo.....	18
Gambar 11. Diagram tema yang populer untuk anak	20
Gambar 12. Diagram tema yang disenangi anak berdasarkan gender.....	20
Gambar 13. Color Wheel.....	26
Gambar 14. Action Figure Skala 1:4.....	27
Gambar 15. Action Figure Skala 1:6.....	28
Gambar 16. Action Figure Skala 1:9.....	28
Gambar 17. Action Figure Skala 1:10.....	29
Gambar 18. Action Figure Skala 1:48.....	29
Gambar 19. Material Epo Clay	30
Gambar 20. Sistem Joint.....	31
Gambar 21. Cut Joint.....	33
Gambar 22. Swivel Hinge.....	34
Gambar 23. Double Hinge	34
Gambar 24. Double Swiveled Hinge	35
Gambar 25. Ab Crunch.....	35
Gambar 26. Ball Hinge	36
Gambar 27. Barbell Joint.....	36
Gambar 28. Pivot Hinge	37
Gambar 29. Butterfly Joint.....	38
Gambar 30. Ratchet Joint	39
Gambar 31. Y-Crotch Joint	39
Gambar 32. Perancangan Karakter Badia	43
Gambar 33. Perancangan Karakter Ceros.....	44
Gambar 34. Perancangan Karakter Childi.....	45
Gambar 35. Perancangan Karakter Komo	46
Gambar 36. Perancangan Karakter Otan.....	47
Gambar 37. Perancangan Karakter Chelo	48
Gambar 38. Sketsa Awal Karakter Badia	49

Gambar 39. Sketsa Awal Karakter Ceros.....	50
Gambar 40. Sketsa Awal Karakter Childi	51
Gambar 41. Pengenalan Karakter Badia.....	52
Gambar 42. Pengenalan Karakter Ceros	53
Gambar 43. Perancangan Karakter Childi.....	54
Gambar 44. Pengenalan Karakter Otan	55
Gambar 45. Pengenalan Karakter Komo.....	56
Gambar 46. Pengenalan Karakter Chelo.....	57
Gambar 47. Material Epoclay	58
Gambar 48. Body Base Action Figure	59
Gambar 49. Warna Soft.....	60
Gambar 50. Warna Karakter Badia	61
Gambar 51. Warna Karakter Ceros.....	62
Gambar 52. Warna Karakter Childi	63
Gambar 53. Warna Karakter Otan	64
Gambar 54. Warna Karakter Komo.....	65
Gambar 55. Warna Karakter Chelo.....	66
Gambar 56. Body Kun	67
Gambar 57. Gambar Teknik Badia.....	68
Gambar 58. Gambar Teknik Ceros	69
Gambar 59. Gambar Teknik Childi.....	69
Gambar 60. Gambar Teknik Otan	70
Gambar 61. Gambar Teknik Komo	70
Gambar 62. Gambar Teknik Chelo	71
Gambar 63. 3D Badia 1	72
Gambar 64. 3D Badia 2.....	73
Gambar 65. 3D Badia 3.....	74
Gambar 66. 3D Badia 4.....	75
Gambar 67. 3D Badia 5.....	76
Gambar 68. 3D Badia 6.....	77
Gambar 69. 3D Ceros 1	78
Gambar 70. 3D Ceros 2	79
Gambar 71. 3D Ceros 3	80
Gambar 72. 3D Ceros 4	81
Gambar 73. 3D Ceros 5	82
Gambar 74. 3D Ceros 6	83
Gambar 75. 3D Childi 1	84
Gambar 76. 3D Childi 2.....	85
Gambar 77. 3D Childi 3.....	86
Gambar 78. 3D Childi 4.....	87
Gambar 79. 3D Childi 5.....	88
Gambar 80. 3D Childi 6.....	89

<i>Gambar 81. Persentasi Karakter Badia</i>	90
<i>Gambar 82. Persentasi Karakter Ceros</i>	90
<i>Gambar 83. Persentasi Karakter Ceros</i>	91
<i>Gambar 84. Persentasi 2D Karakter</i>	91
<i>Gambar 85. Persentasi 3D Karakter</i>	92
<i>Gambar 86. Poster</i>	92
<i>Gambar 87. Pameran 1</i>	93
<i>Gambar 88. Pameran 2</i>	94
<i>Gambar 89. Pameran 3</i>	94
<i>Gambar 90. Pameran 4</i>	95
<i>Gambar 91. Pameran 5</i>	95
<i>Gambar 92. Pendahuluan</i>	96
<i>Gambar 93. Data Dan Analisis</i>	96
<i>Gambar 94. Desain Final</i>	97
<i>Gambar 95. Pameran Instagram</i>	98
<i>Gambar 96. Respon Pengunjung Website</i>	99
<i>Gambar 97. Respon Pengunjung Instagram</i>	100



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Hasil Sidang	109
Lampiran 2: Kartu Asistensi	110

