

TUGAS AKHIR

“GATOT KACA DALAM URBAN TOYS”

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



Dosen Pembimbing :

Agustan, S.Pd, M.Sn

UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
JAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN

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

Semester: Ganjil/Genap—

Tahun Akademik:2022/2023

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

Judul Tugas Akhir : **Gatokaca dalam Urban Toys**

Disusun Oleh:

Nama : **Riki Setyani**

Nomor Induk Mahasiswa : **41916120017**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**

Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 20 Desember 2022.

Pembimbing,


Agustan, S.Pd, M.Sn
Jakarta, 7 Januari 2023

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir





Junaidi Salam S.Ds., M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk



Ali Ramadhan S.Sn., M.Ds

LEMBAR PERNYATAAN

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
Semester: Ganjil/Genap		Tahun Akademik: 2022/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Riki Setyani*
Nomor Induk Mahasiswa : *41916120017*
Jurusan/Program Studi : *Desain Produk*
Fakultas : *Fakultas Desain dan Seni Kreatif*

Menyatakan bahwa Tugas Akhir merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan Mata Kuliah/Skors/DO.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta,.....Januari 2023

Yang memberikan pernyataan,


MATERAI TEMBEL
A2BAKX222336377
Riki Setyani
Nama lengkap +materai 10.000

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

GATOT KACA DALAM URBAN TOYS

Oleh :

RIKI SETYANI

Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana Jakarta

Rikiriki433@gmail.com

ABSTRAK

Action figure adalah mainan berkarakter yang berpose, terbuat dari plastik atau material lainnya dan karakter yang diambil biasanya berdasarkan tokoh film, komik, *video game*, acara televisi dan lain sebagainya. *Urban toys* adalah salah satu jenis *action figure* yang dirancang dan dibuat langsung oleh desainer mainan sehingga *urban toys* diproduksi dalam jumlah terbatas. Pada penelitian ini karakter yang ingin dibuat adalah *Gatotkaca super hero* terkenal asal Indonesia yang berasal dari cerita *wayang* di Jawa Tengah. Penelitian dibuat dengan tujuan agar masyarakat lebih mengenal karakter *Gatotkaca* melalui mainan berkarakter seperti *Action Figure*.

Kata kunci : *Urban Toys*, *Gatotkaca*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Action figures are toy characters that pose, made of plastic or other materials and the characters taken are usually based on characters from movies, comics, video games, television shows and so on. Urban toys are a type of action figure designed and made directly by toy designers so that urban toys are produced in limited quantities. In this research, the character to be created is the famous super hero Gatotkaca from Indonesia who comes from wayang stories in Central Java. This research was made with the aim that people would become more familiar with the character of Gatotkaca through character toys such as action figure.

Keywords: Urban Toys, Gatotkaca



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul "Gatotkaca Dalam *Urban Toys*". Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar Sarjana pada jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka penulis mengucapkan rasa terima kasih dan rasa hormat kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini. Berikut pihak-pihak yang terkait tersebut diantaranya:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir tepat waktu
2. Orang tua penulis, keluarga serta teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan doa dan motivasi.
3. Bapak Agustan, S.Pd., M.Sn selaku dosen pembimbing mata kuliah Tugas Akhir dengan tulus meluangkan waktunya dan selalu membimbing dengan sabar memberikan pengarahannya selama proses perancangan
4. Bapak Junaidi Salam, S.Ds, M.Ds., selaku dosen koordinator mata kuliah tugas akhir
5. Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds., selaku dosen kelas mata
6. Bapak Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds., selaku Kaprodi Desain Produk.

Demikian dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dan membantu penulis dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, kiranya dapat memberikan kritik dan saran untuk dapat diperbaiki agar menjadi manfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Jakarta, 17 Desember 2022

Riki Setyani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
1.2 Judul dan Interpretasi judul	3
1.2.1 Judul	3
1.2.2 Interpretasi Judul	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Permasalahan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
BAB 2 METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinilitas	5
2.2 Kelompok Pengguna Produk.....	10
2.3 Skema Proses Kerja	12
BAB 3 DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	16
3.1 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Efek Fungsi Produk rancangan ..	17
3.1.1 Fungsi Produk.....	17
3.2 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Estetika Produk Rancangan.....	18
3.2.1 Jenis-Jenis Urban Style	18
3.3 Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Sistem Produk rancangan ..	21
3.3.1 Teknik Sketsa	21
3.3.2 Teknik Komputerisasi.....	22
3.4 Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk	25
BAB 4 KONSEP PERANCANGAN.....	29
4.1 Konsep Dasar	29
4.2 Konsep Ukuran	29
4.3 Konsep Bentuk.....	31
4.4 Konsep warna	32
4.5 Konsep Packaging Kemasan	32

BAB 5	DESAIN FINAL	34
5.1	Gambar teknis.....	34
5.2	Konsep Pameran	41
5.3	Respon Pengunjung.....	43
BAB 6	KESIMPULAN	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN	48



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar dan fungsi material.....	25
Tabel 2. 2 Daftar Harga material	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gudabu urban toys gatot kaca.....	5
Gambar 2. 2 Toasterboy DIY.....	6
Gambar 2. 3 Garudayana Comic Chibi Gatot Kaca.....	7
Gambar 2. 4 Proxy Figures Gatot kaca.....	8
Gambar 2. 5 Kesatria Dewa Gatot kaca.....	8
Gambar 3. 1 sketsa pensil urban toys style hip hop.....	19
Gambar 3. 2 Sketsa pensil urban toys style Cyberpunk.....	20
Gambar 3. 3 Sketsa pensil urban toys style Hypebeast.....	21
Gambar 3. 4 Desain 2 Dimensi style hip hop menggunakan Software Photoshop.....	22
Gambar 3. 5 Desain 2 Dimensi style Hypebeast menggunakan Software Photoshop.....	23
Gambar 3. 6 Desain 2 Dimensi style Cyberpunk menggunakan Software Photoshop.....	23
Gambar 3. 7 Desain 3 Dimensi menggunakan Software Blender.....	24
Gambar 3. 8 hasil rendering style hypebeast menggunakan software blender.....	24
Gambar 3. 9 hasil rendering style Hip hop menggunakan software blender.....	25
Gambar 3. 10 hasil rendering style hypebeast menggunakan software blender.....	25
Gambar 4. 1 Sketsa terukur.....	31
Gambar 4. 2 Penerapan warna.....	32
Gambar 4. 3 Desain packaging.....	33
Gambar 5. 1 Gambar tehnik.....	34
Gambar 5. 2 Hasil cetak 3D.....	35
Gambar 5. 3 Hasil 3 karakter cetak 3D.....	36
Gambar 5. 4 Dokumentasi foto produk.....	37
Gambar 5. 5 Dokumentasi foto produk.....	38
Gambar 5. 6 Dokumentasi foto produk.....	39
Gambar 5. 7 Dokumentasi foto produk.....	40
Gambar 5. 8 Dokumentasi foto produk.....	41
Gambar 5. 9 Tampilan awal web pameran.....	42
Gambar 5. 10 Konsep poster pameran.....	42
Gambar 5. 11 Data dan analisis dalam pameran.....	43
Gambar 5. 12 Foto produk dalam pameran.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kartu asistensi FDSK.....	48
Lampiran 2 : Surat Keterangan Hasil Lulus Sidang	49

