

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *ACTION FIGURE* SI PITUNG
DENGAN SISTEM PERSENDIAN SEBAGAI
POROS GERAK SILAT**

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




Oleh :
Nicholas Yogatama Harest
41918010039

Dosen Pembimbing :
Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.

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

HALAMAN PENGESAHAN

 MERCU BUANA	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
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 : **Perancangan *Action Figure* Si Pitung Dengan Sistem Persendian Sebagai Poros Gerak Silat**

Disusun Oleh:

Nama : **Nicholas Yogatama Harest**

Nomor Induk Mahasiswa : **41918010039**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**


Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

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

Pembimbing,


Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.
Jakarta, 09 Januari 2023


Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir


Junaidi Salam S.Ds., M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk


Ali Ramadhan S.Sn., M.Ds

HALAMAN PERNYATAAN

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nicholas Yogatama Harest**
Nomor Induk Mahasiswa : **41918010039**
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, 02 Januari 2023

Yang memberikan pernyataan,



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Nicholas Yogatama Harest

PERANCANGAN ACTION FIGURE SI PITUNG DENGAN SISTEM PERSENDIAN SEBAGAI POROS GERAK SILAT

Nicholas Yogatama Harest
41918010039

ABSTRAK

Action figure merupakan salah satu jenis mainan yang digemari di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya diadakan event pameran mainan action figure di beberapa kota di Indonesia. Tidak hanya itu, di Indonesia juga terdapat banyak orang yang mulai membeli mainan action figure untuk dikoleksi, orang-orang tersebut biasanya disebut sebagai kolektor action figure. Namun sayangnya, hampir seluruh mainan action figure yang dikoleksi oleh para kolektor action figure merupakan mainan action figure yang mengadaptasi karakter asing, seperti karakter dari Jepang seperti Naruto, maupun karakter dari Amerika Serikat seperti Spiderman dan Batman. Masyarakat pun kurang mengenal karakter-karakter yang berasal dari Indonesia. Padahal Indonesia sendiri memiliki banyak karakter legenda lokal yang tidak kalah menarik seperti Prabu Siliwangi, Jaka Tingkir, dan Si Pitung. Oleh karena itu, penulis ingin memperkenalkan karakter lokal kepada masyarakat dengan merancang *action figure* yang mengadaptasi salah satu karakter lokal yaitu Si Pitung yang berasal dari cerita rakyat Betawi. Dalam perancangannya, penulis mengumpulkan data terkait karakter Si Pitung dan gerak silat Cingkrik untuk diterapkan pada *action figure*. Setelah itu, penulis melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan untuk menciptakan karakter Si Pitung yang paling sesuai versi penulis dan sebagai acuan untuk memulai proses perancangan. Pada proses perancangannya, penulis merancang *action figure* Si Pitung dengan menggunakan *body action figure* dengan skala 1:12 dengan dilakukan *sculpting* menggunakan bahan *epoxy clay* dan *finishing* menggunakan cat akrilik. *Action figure* Si Pitung yang telah jadi kemudian dilakukan uji coba dengan diperagakan pose-pose gerak silat Cingkrik sebagai ciri khas dari karakter Si Pitung. Hasil dari perancangan ini yaitu *action figure* Si Pitung skala 1:12 dengan sistem persendian yang memungkinkan *action figure* untuk diperagakan pose gerak silat Cingkrik. Manfaat perancangan ini yaitu untuk memperkenalkan karakter lokal Si Pitung dan sebagai media edukasi terkait karakter Si Pitung dan budaya Betawi. Diharapkan perancangan ini juga dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu desain di masa depan.

Kata kunci : *Mainan, Action Figure, Karakter, Si Pitung, Silat*

DESIGN OF THE SI PITUNG ACTION FIGURE USING JOINT SYSTEM AS THE AXIS OF SILAT MOVEMENT

Nicholas Yogatama Harest
41918010039

ABSTRACT

Action figures are one of the most popular types of toys in Indonesia. This can be seen from the number of action figure toy exhibition events held in several cities in Indonesia. Not only that, in Indonesia there are also many people who start buying action figure toys for collection, these people are usually referred to as action figure collectors. Unfortunately, almost all of the action figure toys collected by action figure collectors are action figure toys that adapt foreign characters, such as characters from Japan such as Naruto, as well as characters from the United States such as Spiderman and Batman. The public is also less familiar with the characters originating from Indonesia. Even though Indonesia itself has many local legend characters that are no less interesting, such as Prabu Siliwangi, Jaka Tingkir, and Si Pitung. Therefore, the author wants to introduce local characters to the community by designing action figures that adapt one of the local characters, namely Si Pitung, which comes from Betawi folklore. In the design, the author collects data related to Si Pitung's character and silat Cingkrik movements to apply to action figure. After that, the author analyzes the data that has been collected to create Si Pitung character that best fits the author's version and as a reference for starting the design process. In the design process, the author designed Si Pitung action figure using an action figure body with a scale of 1:12 by sculpting using epoxy clay and finishing using acrylic paint. The finished Si Pitung action figure was then tested by demonstrating the movements of the silat Cingkrik as a characteristic of Si Pitung's character. The result of this design is a 1:12 scale Si Pitung action figure using joint systems that allows the action figure to demonstrate the silat Cingkrik motion pose. The benefit of this design is to introduce the local character Si Pitung and as an educational medium related to Si Pitung's character and Betawi culture. It is hoped that this design can also be useful for the development of design science in the future.

Keyword : *Toys, Action Figure, Character, Si Pitung, Silat*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Penulisan laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Strata Satu (S1) Desain Produk pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak, penulisan laporan Tugas Akhir ini akan sangat sulit untuk terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga penulisan laporan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.
2. Orang tua beserta keluarga penulis yang telah senantiasa memberikan dukungan dan doa kepada penulis selama penulisan laporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama penulisan laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds. selaku Koordinator Tugas Akhir yang telah mengatur dan mengawasi berjalannya Tugas Akhir ini sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar.
5. Bapak Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds. selaku dosen pengampu mata kuliah Tugas Akhir yang telah memberikan saran dan informasi yang berguna untuk penulisan laporan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds. selaku Kaprodi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
7. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si. dan Ibu Nurlela, S.Sn., M.Ds. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang berguna kepada penulis untuk penulisan laporan Tugas Akhir ini.
8. Bang Dani dan Bang Adam selaku pengajar silat Cingkrik Pulogadung yang telah bersedia untuk memberikan data dan informasi yang berguna terkait silat Cingkrik.
9. Bapak Tama selaku *tour guide* Rumah Si Pitung yang telah bersedia untuk diwawancara dan memberikan informasi yang berguna untuk penulisan laporan Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman Desain Produk 2018 yang telah memberikan informasi, saran, dan dukungan kepada penulis selama penulisan laporan Tugas Akhir ini.

11. Semua teman-teman penulis yang telah mengisi hari-hari, menghibur, dan menemani penulis bermain selama penulisan laporan Tugas Akhir ini.
12. Riska Oktaviana yang selalu memberikan semangat, dukungan, saran, hiburan, dan menemani penulis selama penulisan laporan Tugas Akhir ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah berkontribusi untuk membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini.

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari beberapa kekurangan yang ada pada penulisan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun diharapkan dapat membantu penulis untuk penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Penulis memohon maaf apabila ada kesalahan dan kekurangan yang dilakukan. Diharapkan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan keilmuan di masa yang akan datang.

Jakarta, Desember 2022

Penulis



DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
1.2. JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL.....	3
1.2.1. Judul.....	3
1.2.2. Intepretasi Judul.....	3
1.3. TUJUAN PERANCANGAN.....	3
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	3
1.5. MANFAAT PERANCANGAN.....	3
BAB II. METODE PERANCANGAN.....	5
2.1. ORISINALITAS.....	5
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	8
2.2.1. Target Primer.....	8
2.2.2. Target Sekunder.....	8
2.2.3. Target Tersier.....	8
2.3. SKEMA PROSES KERJA.....	9
2.3.1. Skema Proses Perancangan.....	9
2.3.2. Skema Proses Produksi.....	10
BAB III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	12
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN.....	12
3.1.1. Fungsi Sebagai Mainan Untuk Dimainkan (<i>Play</i>).....	12
3.1.2. Fungsi Sebagai Benda Untuk Dipajang (<i>Display</i>).....	13
3.1.3. Fungsi Sebagai Benda Koleksi (<i>Collectible Item</i>).....	13
3.1.4. Fungsi Sebagai Alat Untuk Menyampaikan Pesan (<i>Media Representasi</i>).....	13
3.1.5. Fungsi Sebagai Objek Fotografi.....	14

3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN .	14
3.2.1. Visual Karakter Si Pitung	14
3.2.2. Ukuran Action Figure	26
3.2.2.1. Skala 1:4	27
3.2.2.3. Skala 1:9	29
3.2.2.4. Skala 1:10	30
3.2.2.5. Skala 1:48	30
3.3. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN	32
3.3.1. Teknik Hand Sculpting	32
3.3.2. Material.....	32
3.3.3. Sistem Persendian untuk Pose Gerak Silat Cingkrik.....	38
3.4. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN.....	79
BAB IV. KONSEP PERANCANGAN	80
4.1. KONSEP DASAR.....	80
4.2. KONSEP UKURAN.....	80
4.3. KONSEP BENTUK	81
4.4. KONSEP MATERIAL	83
4.4.1. Epoxy Clay	83
4.4.2. Cat Akrilik	84
4.4.3. Body Base	85
4.5. KONSEP WARNA.....	85
4.5.1. Warna Hitam.....	86
4.5.2. Warna Cokelat.....	86
4.5.3. Warna Hijau.....	87
4.6. KONSEP MEKANIK.....	87
4.6.1. Ball Joint.....	88
4.6.2. Hinge Joint.....	89
4.6.3. Pivot Joint.....	89
BAB V. DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN	91
5.1. DESAIN FINAL	91
5.1.1. Sketsa Konsep Desain	91
5.1.2. Proses Produksi	92
5.1.3. Pose Gerak Silat <i>Action Figure</i> Si Pitung.....	94
5.1.4. Konsep Desain <i>Packaging</i>	99
5.2. KONSEP PAMERAN	100
5.3. RESPON PENGUNJUNG.....	104
5.4. PASCA SIDANG	107

5.4.1. Studi Karakter Si Pitung	107
5.4.2. Sistem Poros Persendian	109
5.4.3. Uji Coba Action Figure.....	114
BAB VI. KESIMPULAN	116
DAFTAR PUSTAKA.....	118
LAMPIRAN	120



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Action Figure</i> Hulk.....	5
Gambar 2.2. <i>Action Figure</i> Martian Manhunter.....	5
Gambar 2.3. <i>Action Figure</i> Batman	6
Gambar 2.4. <i>Action Figure</i> Superior Spiderman.....	6
Gambar 2.5. <i>Action Figure</i> Carnage	7
Gambar 2.6. Bagan Skema Proses Perancangan.....	9
Gambar 2.7. Bagan Skema Proses Produksi	10
Gambar 3.1. <i>Mood Board</i> Film Si Pitung (1970).....	15
Gambar 3.2. <i>Mood Board</i> Film Banteng Betawi (1971)	16
Gambar 3.3. <i>Mood Board</i> Film Si Pitung Beraksi Kembali (1976).....	17
Gambar 3.4. <i>Mood Board</i> Komik Si Pitung Pemuda Pemberani	18
Gambar 3.5. Sketsa Tampak Depan Si Pitung.....	20
Gambar 3.6. Sketsa Tampak Samping Si Pitung.....	21
Gambar 3.7. Sketsa Tampak Belakang Si Pitung	22
Gambar 3.8. Sketsa Aksesoris Karakter Si Pitung	22
Gambar 3.9. Golok Si Pitung	23
Gambar 3.10. Sandal Si Pitung.....	24
Gambar 3.11. Sketsa Tampak <i>Close Up</i> Si Pitung	24
Gambar 3.12. Sketsa Tampak Samping <i>Close Up</i> Si Pitung	25
Gambar 3.13. Perbandingan <i>Action Figure</i> dari Berbagai Skala	25
Gambar 3.14. <i>Action Figure</i> Daredevil 1:4	26
Gambar 3.15. <i>Action Figure</i> G.I. Joe 1:6	27
Gambar 3.16. <i>Action Figure</i> Ant-Man 1:9	28
Gambar 3.17. <i>Action Figure</i> Deadpool 1:10	29
Gambar 3.18. <i>Action Figure</i> Lego DC Batman	29
Gambar 3.19. <i>Action Figure</i> Ironman 1:12.....	30
Gambar 3.20. Teknik <i>Hand Sculpting</i>	31
Gambar 3.21. <i>Water Based Clay</i>	31
Gambar 3.22. DAS <i>Clay</i>	32
Gambar 3.23. ABS (<i>Acrylonitrile Butadiene Styrene</i>).....	33
Gambar 3.24. <i>Vinyl</i> (PVC)	33
Gambar 3.25. Resin	35
Gambar 3.26. <i>Polypropylene</i>	35

Gambar 3.27. <i>Die Cast Metal</i>	36
Gambar 3.28. <i>Polymer Clay</i>	36
Gambar 3.29. <i>Epoxy Clay</i>	37
Gambar 3.30. Titik Persendian Action Figure Si Pitung	77
Gambar 3.31. <i>Ball Joint</i>	77
Gambar 3.32. <i>Hinge Joint</i>	78
Gambar 3.33. <i>Pivot Joint</i>	79
Gambar 4.1. <i>Epoxy Clay</i>	84
Gambar 4.2. Cat Akrilik.....	85
Gambar 4.3. <i>Body Base</i>	86
Gambar 4.4. Warna Hitam.....	87
Gambar 4.5. Warna Coklat.....	87
Gambar 4.6. Warna Hijau.....	88
Gambar 4.7. <i>Body Base Action Figure</i> Si Pitung	89
Gambar 4.8. <i>Ball Joint</i>	89
Gambar 4.9. <i>Hinge Joint</i>	90
Gambar 4.10. <i>Pivot Joint</i>	90
Gambar 5.1. Sketsa Karakter Si Pitung.....	92
Gambar 5.2. Kerangka <i>Body Base</i>	93
Gambar 5.3. Proses <i>Sculpting</i> pada <i>Body Base</i>	93
Gambar 5.4. <i>Finishing</i> Warna Setelah <i>Sculpting</i>	94
Gambar 5.5. Hasil Akhir <i>Action Figure</i> Si Pitung	94
Gambar 5.6. Pose Gerak Pasang Pukul	95
Gambar 5.7. Pose Gerak Hamyang.....	95
Gambar 5.8. Pose Gerak Bacok	96
Gambar 5.9. Pose Gerak Gebrak	96
Gambar 5.10. Pose Gerak Tutup	97
Gambar 5.11. Tampak Depan <i>Packaging</i>	97
Gambar 5.12. Tampak Samping <i>Packaging</i>	98
Gambar 5.13. Tampak Belakang <i>Packaging</i>	98
Gambar 5.14. Galeri FDSK Pameran TA Desain Produk.....	99
Gambar 5.15. <i>Cover</i> Pameran TA Penulis	100
Gambar 5.16. Pendahuluan dan Data Analisis	101
Gambar 5.17. Desain Final 1	102
Gambar 5.18. Desain Final 2	103
Gambar 5.19. Kolom Komentar <i>Website</i> Galeri FDSK	104
Gambar 5.20. Komentar 1	105

Gambar 5.21. Tanggapan Penulis 1	105
Gambar 5.22. Komentar 2	105
Gambar 5.23. Tanggapan Penulis 2	105
Gambar 5.24. Komentar 3	105
Gambar 5.25. Tanggapan Penulis 3	106
Gambar 5.26. Komentar 4	106
Gambar 5.27. Tanggapan Penulis 4	106
Gambar 5.28. Pakaian Pangsi Betawi	108
Gambar 5.29. Rerata Tinggi Badan Pria Indonesia	110
Gambar 5.30. Persendian pada Kepala	111
Gambar 5.31. Persendian pada Bahu	111
Gambar 5.32. Persendian pada Siku Tangan	112
Gambar 5.33. Persendian pada Pergelangan Tangan	112
Gambar 5.34. Persendian pada Perut	113
Gambar 5.35. Persendian pada Pinggul	113
Gambar 5.36. Persendian pada Pangkal Paha	114
Gambar 5.37. Persendian pada Lutut Kaki	114
Gambar 5.38. Persendian pada Pergelangan Kaki	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Studi Produk Sejenis	5
Tabel 2. Jurus 1 Silat Cingkrik	38
Tabel 3. Jurus 2 Silat Cingkrik	41
Tabel 4. Jurus 3 Silat Cingkrik.....	44
Tabel 5. Jurus 4 Silat Cingkrik.....	47
Tabel 6. Jurus 5 Silat Cingkrik.....	51
Tabel 7. Jurus 6 Silat Cingkrik.....	54
Tabel 8. Jurus 7 Silat Cingkrik.....	58
Tabel 9. Jurus 8 Silat Cingkrik.....	61
Tabel 10. Jurus 9 Silat Cingkrik.....	64
Tabel 11. Jurus 10 Silat Cingkrik.....	66
Tabel 12. Jurus 11 Silat Cingkrik.....	69
Tabel 13. Jurus 12 Silat Cingkrik.....	72
Tabel 14. Estimasi Pembiayaan Produk Rancangan.....	79
Tabel 15. Pose Gerak Silat Cingkrik.....	82



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi.....	120
Lampiran 2. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	121

