

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN URBAN TOYS TERINSPIRASI DARI PRODUK SOUVENIR PATUNG TAU-TAU TORAJA

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



Oleh :

Angel Aswinia Christy

41918010026

Jurusan Desain Produk

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Junaidi Salam, S.Ds. M.Ds.

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

LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angel Aswinia Christy
Nomor Induk Mahasiswa : 41918010026
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.

MERCU BUANA

Jakarta, 12 Januari 2023
Yang memberikan pernyataan,



(Angel Aswinia Christy)

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA

	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

: **PERANCANGAN URBAN TOYS TERINSPIRASI DARI
PRODUKSOUVENIR PATUNG TAU-TAU TORAJA**

Disusun Oleh:

Nama : ANGEL ASWINIA CHRISTY
Nomor Induk Mahasiswa : 41918010026
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

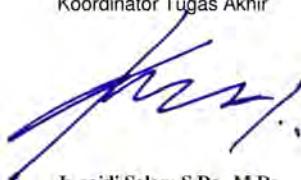
Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 20 Desember 2022.

Pembimbing,


Junaidi Salam S.Ds., M.Ds

Jakarta, 10 Januari 2022

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Junaidi Salam S.Ds., M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk



Ali Ramadhan S.Sn., M.Ds

PERANCANGAN URBAN TOYS TERINSPIRASI DARI PRODUK SOUVENIR PATUNG TAU-TAU TORAJA

Oleh:

Angel Aswinia Christy

Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

angelaswiniacu@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena *toys* tidak hanya menjadi media penghibur bagi anak-anak namun merujuk luas fungsinya menjadi media yang disenangi oleh orang dewasa, adapun salah satu jenis urban toys yang memiliki fungsi sebagai media kreatif adalah *Blank toys*. Penting untuk seorang designer merancang urban toys jenis *blank toys* yang berkarakter sehingga jika dimodifikasi bentuk daripada ciri khas toys tersebut tetap ada dan dikenal oleh pengguna. Adapun salah satu budaya Indonesia yang dapat dijadikan inspirasi dan memiliki bentuk yang ikonik dari Tana Toraja yaitu patung Tau-Tau Toraja. Tujuan dari perancangan urban toys dengan inspirasi souvenir patung Tau-Tau Toraja adalah menjadi media kreasi yang memiliki bentuk ikonik memberikan ruang untuk pengguna dapat mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya. Metode yang digunakan pada perancangan urban toys ini adalah ATUMICS (*Artefact, Technique, Utility, Icons, Concept, Shape*) metode penggabungan kedua isu antara budaya tradisi dan budaya modern untuk menghasilkan artefak baru yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil analisa dari pemecahan masalah dalam merancang urban toys yang terinspirasi dari souvenir patung Tau-Tau Toraja ini adalah sepasang *Artefact* urban toys versi laki-laki dan perempuan yang memiliki kebaruan dan terdapat perbedaan. Bentuk *Artefact* modern yang ikonik disertai dengan concept dari inspirasi dari souvenir patung Tau-Tau Toraja seperti sepasang *blank toys* dengan bentuk postur membungkuk, kedua tangan menghadap kedepan dan memiliki sistem yang berfungsi untuk bisa dilepas pasang.

Kata Kunci: *Urban Toys, ATUMICS, Ikonik, Souvenir Patung Tau-Tau Toraja*

ABSTRACT

The phenomenon of toys is not only a medium of entertainment for children but refers to its broad function of being a medium that is liked by adults, while one type of urban toys that has a function as a media creative is blank toys. It is important for a designer to design urban toys with character blank toys so that if the shape is modified, the characteristics of these toys remain and are recognized by users. As for one of the Indonesian cultures that can be used as inspiration and have an iconic shape from Tana Toraja, namely the Tau-Tau Toraja statue. The aim of designing urban toys with the inspiration for the Tau-Tau Toraja souvenir statue is to become a creative media that has an iconic shape providing space for users to explore their creativity and imagination. The method used in designing these urban toys is ATUMICS (Artefact, Technique, Utility, Icons, Concept, Shape) the method of combining the two issues between traditional culture and modern culture is to produce new artifacts that can meet user needs. The results of the analysis of solving the problem of designing urban toys inspired by the Tau-Tau Toraja souvenir statue are a pair of male and female versions of urban toys artifacts that are novel and have differences. The shape of an iconic modern artifact is accompanied by a concept inspired by the Tau-Tau Toraja souvenir statue, such as a pair of blank toys with a bent posture, both hands facing forward and a system that functions to be detachable.

Keywords: *Urban Toys, ATUMICS, Iconic, Tau-Tau Toraja Statue Souvenir*



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat petunjuk dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Desain Produk dengan judul “Perancangan Urban Toys Terinspirasi Dari Produk Souvenir Tau-Tau Toraja ”Laporan ini disusun untuk salah satu syarat dalam menempuh Gelar S1 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. Berikut pihak-pihak terkait tersebut diantaranya :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat petunjuk dan hidayah-Nya.
2. Orang tua penulis, keluarga besar penulis, teman-teman seperjuangan, penulis mengucapkan Terimakasih banyak karena telah memberikan dukungan serta doa.
3. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds., selaku dosen pembimbing mata kuliah Tugas Akhir dengan tulus meluangkan waktunya dan sabar memberikan pengarahan selama proses perancangan.
4. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds., selaku dosen koordinator mata Kuliah Tugas Akhir yang sudah mengarahkan para peserta tugas akhir dari mulai sidang pre view, pameran dan sidang akhir.
5. Bapak Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds., selaku dosen kelas mata Kuliah Tugas Akhir yang telah mengarahkan penulisan laporan, memberikan materi serta saran baik pada pertemuan daring ataupun melalui forum.
6. Bapak Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds., selaku Kaprodi Desain Produk yang telah mendukung dan membantu jalannya perkuliahan dan tugas akhir.

Demikian dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak Terima Kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dan membantu penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir desain produk. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, kiranya dapat diberikan masukan berupa kritik dan saran untuk dapat diperbaiki agar menjadi manfaat bagi pembaca.

Jakarta, 16 Desember 2022



Angel Aswinia Christy

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	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.....	4
1.5. MANFAAT PERANCANGAN.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1. ORISINALITAS	5
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	9
2.3. SKEMA PROSES KERJA	10
2.3.1 Skema Proses Perancangan	10
2.3.2 Skema Proses Produksi.....	15
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	16
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	16
3.1.1 Data dan Analisa ukuran <i>urban toys</i> yang akan digunakan.....	16
3.1.2 Data dan Analisa fungsi ruang kreasi.....	20
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	23
3.2.1 Data dan Analisa bentuk yang akan digunakan	23
3.2.2 Data dan Analisa material yang akan digunakan	30

3.3. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN	34
3.3.1 Data dan Analisa sistem sambungan dan artikulasi perbagian urban toys.....	34
3.3.2 Data dan Analisa material untuk sistem urban toys.....	36
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	43
4.1 KONSEP DASAR	43
4.2 KONSEP UKURAN	44
4.3 KONSEP BENTUK.....	46
4.4 KONSEP MATERIAL	48
BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN	50
5.1 DESAIN FINAL.....	50
5.1.1 Gambar Teknik	50
5.1.2 Gambar Hasil Akhir.....	53
5.2 KONSEP PAMERAN.....	55
5.3 RESPON PENGUNJUNG	56
BAB VI KESIMPULAN	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63



DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Orisinalitas	5
Table 3. 1 Ukuran Souvenir Patung Tau Tau Toraja	17
Table 3. 2 Bentuk Souvenir Tau - Tau Toraja	23
Table 3. 3 Material Urban Toys.....	30
Table 3. 4 Pembiayaan Produk Rancangan.....	39
Table 3. 5 Pembiayaan Produk Rancangan Secara Massal	40
Table 4. 1 Konsep Bentuk Perancangan.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Proses Perancangan.....	10
Gambar 2. 2 Model Atumics Studi	11
Gambar 2. 3 Bagan Skema Proses Produksi.....	15
Gambar 3. 1 Ukuran Urban Toys	17
Gambar 3. 2 Souvenir Tau-Tau Toraja	17
Gambar 3. 3 Sketsa Analisa Ukuran yang Digunakan	19
Gambar 3. 4 Fungsi Ukuran Kaki.....	20
Gambar 3. 5 Data Bentuk Urban Toys	21
Gambar 3. 6 Data Bentuk Souvenir Patung Tau - Tau Toraja	21
Gambar 3. 7 Bentuk Urban Toys	25
Gambar 3. 8 Sketsa Analisa Bentuk Kepala	28
Gambar 3. 9 Proses Analisis Design Bentuk.....	29
Gambar 3. 10 Bentuk Design Kaki.....	30
Gambar 3. 11 Souvenir Toraja.....	33
Gambar 3. 12 Data Sambungan Pembagian Urban Toys	34
Gambar 3. 13 Artikulasi Urban Toys	35
Gambar 3. 14 Material Sambungan Urban Toys	37
Gambar 3. 15 Sambungan Sistem Magnet pada Toys.....	38
Gambar 4. 1 Konsep Ukuran Urban Toys Laki Laki	44
Gambar 4. 2 Konsep Ukuran Urban Toys Perempuan	45
Gambar 4. 3 Konsep Material	49
Gambar 5. 1 Orthogonal Urban Toys Laki Laki	50
Gambar 5. 2 Isometri Urban Toys Laki Laki	51
Gambar 5. 3 Orthogonal Urban Toys Perempuan.....	51
Gambar 5. 4 Isometri Urban Toys Perempuan.....	52
Gambar 5. 5 Design Final Urban Toys.....	53
Gambar 5. 6 Design Final Urban Toys Custom.....	54
Gambar 5. 7 Konsep Pameran 1	55
Gambar 5. 8 Konsep Pameran 2	56
Gambar 5. 9 Konsep Pameran 3	56

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 KARTU ASISTENSI.....	64
--	-----------

