

Title of thesis :
**"Action Figure and Comic with the Theme of Cultivation and
Mythology"**

Nando Febriansyah Alsenna

41915110062

ABSTRACT

Final Project This lecture is conducted to find out how to make action figures and comics on the basis of taking cultural and mythological elements in Indonesia. We will see how diverse Culture / Culture / Mythology and Legend and local languages exist. All traditional cultures from Sabang to Merauke are not the same. We will never get bored seeing and learning from these cultures / legends. Therefore, a research on the culture and mythology is carried out, in order to find out whether legend and mythology can be used as new action figures and old stories packaged in their comics and how the manufacturing process can be used as toy products or picture stories idolized into objects collection. Based on the conditions that have been mentioned, in this design raised two problems, namely the author observed a lot of mythology and cultivation in Indonesia has a dark story about the legend that disappeared until it ended in death. Lack of knowledge for beginners such as curiosity to know the original story of the legend, as well as so little and lack of knowledge that is known. This Qualitative Research in data collection through techniques: 1. Observation, 2. Documentation, and 3. Interviews with artists who produce action figures in the country. The data analysis technique was carried out through a comparative study of the results of locally made action figures. The results of this study indicate that the story of comic and action figures in the country can be produced as toy products, or displays, and can even be used as collections in interesting and artistic forms. The author wants to achieve a realistic approach to something that is usually considered unrealistic. The author wants to create a toy / action figure because it can be handled easily by anyone, namely How to make old mythological characters into new stories, and how the processes and techniques of making mythological and cultivation characters that have forms and functions that are different from stories in general. This design aims as a medium that can provide educational value and is targeted at beginners to get information and knowledge about Indonesian legends as well as what can and should not be done when wanting to find out more about the Mythology of Cultivation which is summarized in illustrated stories and actions figure.

Keywords: Legend: Mythology, Cultivation, Action Figure and Comic

Judul Tugas Akhir :

“Action Figure dan Cergam dengan Mengangkat Tema Kulturasi dan Mitologi”

Nando Febriansyah Alsenna

41915110062

ABSTRAK

Tugas Akhir ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pembuatan action figure dan cergam dengan dasar yang mengambil unsur kultural dan mitologi di Indonesia. penulis akan melihat betapa beragamnya Budaya/Kultur/Mitologi dan Legenda serta bahasa daerah yang ada. Semua budaya tradisional dari Sabang sampai Merauke tidak ada yang sama. Semua tidak akan pernah bosan melihat dan belajar dari budaya/legenda tersebut. Oleh sebab itu dilakukan pengamatan terhadap kultural dan mitologi tersebut, agar dapat mengetahui apakah legenda dan mitologi dapat dijadikan sebuah action figure baru dan cerita lama dikemas baru di dalam cergamnya dan bagaimana proses pembuatannya tersebut sehingga dapat dimanfaatkan sebagai produk mainan atau cerita bergambar yang diidolakan menjadi benda koleksi.

Berdasarkan kondisi yang telah disebutkan, dalam perancangan ini mengangkat dua permasalahan, yaitu penulis banyak mengamati beberapa mitologi dan kulturasi di Indonesia memiliki cerita yang kelam tentang legenda yang hilang hingga berakhir pada kematian. Kurangnya pengetahuan untuk pemula seperti ketidakingintahuan untuk mengetahui cerita asli legenda tersebut, serta begitu sedikit dan kurangnya pengetahuan yang diketahui

Pengamatan Kualitatif ini dalam pengumpulan data melalui teknik: 1. Observasi, 2. Dokumentasi, dan 3. Wawancara dengan seniman yang memproduksi action figure dalam negeri. Teknik analisis data dilakukan melalui studi banding terhadap hasil dari action figure buatan lokal. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa kisah cergam dan action figure dalam negeri dapat diproduksi sebagai produk mainan, atau pajangan, bahkan bisa juga digunakan sebagai benda koleksi dalam bentuk yang menarik dan artistik. Penulis ingin mencapai pendekatan yang realistis terhadap sesuatu yang biasanya dianggap tidak realistis. Penulis ingin menciptakan mainan/action figure karena dapat ditangani dengan mudah oleh siapapun, yaitu Bagaimana membuat karakter mitologi lama menjadi cerita baru, dan bagaimana proses serta teknik pembuatan karakter mitologi dan kulturasi yang memiliki bentuk dan fungsi yang berbeda dengan cerita pada umumnya.

Perancangan ini bertujuan sebagai media yang dapat memberikan nilai edukatif dan di targetkan kepada pemula untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai legenda Indonesia serta hal-hal yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan ketika ingin mengetahui lebih lanjut tentang Mitologi Kulturasi yang di rangkum dalam cerita bergambar dan action figure.

Kata Kunci: *Legenda: Mitologi, Kulturasi, Action Figure dan Cergam*