

**ACTION FIGURE RANJU SEBAGAI SARANA
PENGENALAN ORANGUTAN SEBAGAI HEWAN
LANGKA DI INDONESIA**

Diajukan guna melengkapi sebagai syarat
mencapai gelar Sarjana Strata 1 (S1)



Oleh:

Oktavianus Aditya S

41913110081

UNIVERSITAS



MERCU BUANA

Dosen Pembimbing

Irwan Widodo S.Ds, M.Ds

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

2020

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Oktavianus Aditya S.**
 Nomor Induk Mahasiswa : **41913110081**
 Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**
 Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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.

Jakarta, 22 Febuari 2020



Yang memberikan pernyataan,



Oktavianus Aditya S.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Lampiran 3. Contoh 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 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : ACTION FIGURE RANJU SEBAGAI SARANA PENGENALAN ORANGUTAN SEBAGAI HEWAN LANGKA DI INDONESIA

Disusun Oleh :

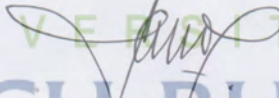
Nama : Oktavianus Aditya Sulistyo

NIM : 41913110081

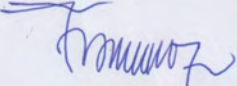
Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 4 Februari 2020

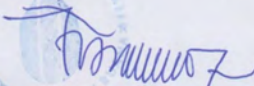
Pembimbing,

UNIVERSITAS

MERCU BUANA
(Irwan Widodo S.Ds, M.Ds)
Jakarta, 20 Februari 2020

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir


(Hady Soedarwanto S.T., M.Ds)

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Produk


(Hady Soedarwanto S.T., M.Ds)

ACTION FIGURE RANJU SEBAGAI SARANA PENGENALAN ORANGUTAN SEBAGAI HEWAN LANGKA DI INDONESIA

Oktavianus Aditya Sulistyo

41913110081

ABSTRAK

Masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak sedang aktif bermain dan selalu ingin tahu. Dengan bermain anak akan belajar tentang kehidupan sehari-hari dan melalui bermain keterampilan anak-anak ini akan berkembang dalam aspek fisik motorik, kognitif, sosial serta emosi. Banyak jenis mainan edukasi yang telah ada saat ini yang dapat dimanfaatkan bagi orang tua untuk melatih kreativitas dan kecerdasan anak. Action figure bongkar pasang adalah salah satu jenis mainan yang digandrungi oleh banyak orang sebagai contohnya adalah lego. Saat ini mainan jenis ini bisa dinikmati dari anak-anak sampai kalangan dewasa. Mainan action figure untuk anak kecil juga bisa menjadi sarana edukasi untuk mereka belajar dan mengenalkan sesuatu yang baru. Melalui perancangan action figure dengan bentuk hewan langka disini penulis ingin memperkenalkan fungsi dan karakter hewan langka yang ada di Indonesia khususnya orangutan.

Kata kunci : Mainan, action figure, hewan langka, orangutan

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**ACTION FIGURE RANJU AS A MEANS OF INTRODUCTION OF
ORANGUTANS AS ENDANGERED ANIMALS IN INDONESIA**

Oktavianus Aditya Sulistyo

41913110081

ABSTRACT

Childhood is a period where the child is actively playing and is always curious. By playing children will learn about everyday life and through playing skills these children will develop in physical aspects of motor, cognitive, social and emotional. Many types of educational toys that already exist today that can be used for parents to exercise creativity and intelligence of children. Unloading action figures is one type of toy that is loved by many people for example is Lego. Currently this type of toy can be enjoyed from children to adults. Action figure toys for young children can also be an educational tool for them to learn and introduce something new. Through the design of action figures in the form of endangered animals here the author wants to introduce the functions and characters of endangered animals in Indonesia, especially orangutans.

Keywords: Toys, action figures, endangered animals, orangutans

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan karunia-Nya, karena atas limpahan nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “ACTION FIGURE ‘RANJU’ SEBAGAI SARANA PENGENALAN ORANGUTAN SEBAGAI HEWAN LANGKA DI INDONESIA”. Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dalam perkuliahan di Universitas Mercu Buana Jakarta. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak saran, dorongan, bimbingan serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- Orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan serta nasehat-nasehat yang membangun.
- Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, S.Sn., M.Ds., Cs selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
- Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds. selaku Koordinator Tugas Akhir.
- Bapak Irwan Widodo S.Ds, M.Ds, Selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan dan dukungan baik secara moril maupun teknis.
- Istri dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan baik secara mental maupun materi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Seluruh teman-teman mahasiswa Desain Produk atas masukan dan energi positifnya.
- Seluruh pihak yang telah terlibat dan banyak membantu sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, baik dari segi materi maupun teknik penulisan.

Penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang positif demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Besar harapan penulis agar laporan ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan, maupun wawasan bagi para pembaca, khususnya mahasiswa Desain Produk di Universitas Mercu Buana. Amin.

Jakarta, Februari 2020

Oktavianus Aditya S.



DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
1.2. JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL	2
1.2.1. Judul.....	2
1.2.2. Intepretasi 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.....	6
2.3. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI	7
2.3.1. Logika Dasar Perancangan	7

2.3.2. Teknologi yang Digunakan	7
2.3.3. Material yang Digunakan	8
2.4. BIAYA PERANCANGAN	8
2.5. SKEMA PROSES KERJA	9
2.5.1. Skema Proses Perancangan	9
2.5.2. Skema Proses Produksi	9
BAB III	11
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	11
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN.....	11
3.2. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	18
3.3. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN	22
3.4. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN.....	24
BAB IV.....	26
KONSEP DASAR.....	26
4.1. KONSEP DASAR	27
4.2. KONSEP BENTUK.....	32
4.3. KONSEP UKURAN	32
4.4. KONSEP MATERIAL	32
4.5. KONSEP WARNA.....	34
4.6. DESAIN FINAL.....	35
BAB V.....	39
PAMERAN.....	39

5.1. KONSEP PAMERAN.....	39
5.2. RESPON PENGUNJUNG	40
BAB VI.....	41
KESIMPULAN	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	43



DAFTAR TABEL

Tabel 1	8
Tabel 2	12
Tabel 3	14
Tabel 4	16
Tabel 5	22
Tabel 6	24
Tabel 7	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	4
Gambar 2.2	5
Gambar 3.1	12
Gambar 3.2	13
Gambar 3.3	13
Gambar 3.4	14
Gambar 3.5	15
Gambar 3.6	15
Gambar 3.7	16
Gambar 3.8	16
Gambar 3.9	16
Gambar 3.10	17
Gambar 3.11	17
Gambar 3.12	18
Gambar 3.13	18
Gambar 3.14	20
Gambar 3.15	20
Gambar 4.1	27
Gambar 4.2	27
Gambar 4.3	28
Gambar 4.4	28
Gambar 4.5	29
Gambar 4.6	29
Gambar 4.7	30

Gambar 4.8	30
Gambar 4.9	31
Gambar 4.10	32
Gambar 4.11	34
Gambar 4.12	35
Gambar 4.13	36
Gambar 4.14	36
Gambar 4.15	37
Gambar 4.16	37
Gambar 4.17	38
Gambar 5.1	39
Gambar 5.2	40



UNIVERSITAS
MERCU BUANA