

TUGAS AKHIR

MAINAN ACTION FIGURE GUARDIAN ANGEL OLO

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



Oleh :

Chairunnisa Putri Anindita

NIM 41916110020

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA 2021**



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



Semester : 9

Tahun Akademik : 2020/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Chairunnisa Putri Anindita
Nomor Induk Mahasiswa : 41916110020
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Mainan Action Figure Guardian Angel OLO

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan 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, 28 Januari 2021

Yang memberikan pernyataan,



(Chairunnisa Putri Anindita)



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

Q

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2020/2021

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 : **Mainan Action Figure Guardian Angel OIO**

Disusun Oleh

Nama : **CHAIRUNNISA PUTRI ANINDITA**

NIM : **41916110020**

Program Studi : **Desain Produk**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **19 Januari 2021**.

Jakarta, 05 Februari 2021

Menyetujui

Pembimbing,

Koordinator Tugas Akhir


Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

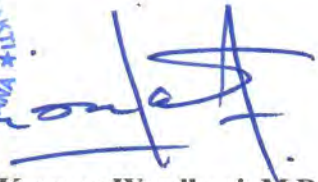

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif


Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.


Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS

ACTION FIGURE GUARDIAN ANGEL OLO

Chairunnisa Putri Anindita

41916110020

ABSTRACT

The purpose of this final work is to describe, visualize, explain stories and messages through a toy. This toy is presented as a hero who is able to protect and save humans. The choice of color in the character also has implications for the meaning itself, namely, there will be bright lights accompanying the darkness of life. Through the stylization technique with epoclay material, the designer creates this with its use as a toy that can be played, displayed, or modified. The whole character of the toy has a meaning that matches the background of the character itself.

Keyword: Super hero, action figure, guardian angel, toys



MAINAN ACTION FIGURE GUARDIAN ANGEL OLO

Chairunnisa Putri Anindita

41916110020

ABSTRAK

Pembuatan karya akhir ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan, memvisualisasikan, menjelaskan cerita dan pesan melalui sebuah mainan. Mainan ini dihadirkan sebagai pahlawan yang mampu melindungi dan menyelamatkan manusia dengan seluk-beluk permasalahan yang dialami. Pemilihan warna pada karakter mainan juga berimplikasi dari makna itu sendiri yaitu, akan ada cahaya yang terang menemani pada gelapnya kehidupan. Melalui teknik stilasi dengan bahan epoclay penulis menciptakan mainan ini dengan kegunaannya sebagai mainan yang dapat dimainkan, dipajang, ataupun dimodifikasi. Keseluruhan karakter mainan ini memiliki makna yang sesuai dengan latar belakang karakter itu sendiri.

Kata Kunci: *Super hero, action figure, guardian angel, mainan*



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan karunia, berkat dan rahmat yang tidak pernah berhenti sampai saat ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir sesuai batas waktu yang diharapkan dan dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Penulisan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Dalam menyusun dan menyelesaikan tugas akhir ini, penulis menemui beberapa kendala dan kesulitan, namun penulis banyak mendapat bantuan, dukungan, bimbingan, motivasi, nasehat, dan doa dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan sebaik-baiknya dan tepat pada waktu yang diharapkan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala kenikmatan jasmani dan rohani yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Ayah dan Mama yang selalu menjadi teladan yang baik, yang tak pernah berhenti memberikan kasih sayang, perhatian, pelukan, motivasi, nasehat, dan cintanya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
3. Farah, Salwa, Tante Ita, Anin, dan Gilang yang selalu mendukung, memberi semangat, menjadi teman curhat, teman berbagi tukar pikiran, selalu ada untuk penulis saat senang maupun sedih, terima kasih sudah menjadi saudara, tante, dan sahabat terbaik yang pernah ada.
4. Bapak Hady Soedarwanto S.T, M.Ds. selaku dosen pembimbing dan Ketua Prodi Desain Produk yang dengan sangat amat baik membimbing penulis dalam memberikan saran, solusi, *feedback*,

dan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan tuntas.

5. Galuh, Rico, Gabriel, Priyo, Joddy dan Ghaffar selaku teman seperjuangan dalam penyusunan tugas akhir semester ganjil tahun 2020/2021, yang senantiasa membagikan informasi, saling membantu dan support agar tetap semangat menyelesaikan tugas akhir ini sampai tuntas.
6. Bapak Stephen Rinaldy dan Bu Falini Sidharta selaku atasan penulis di kantor PT. Prismagraphia Indonesia, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan perhatian tiada henti untuk tetap tenang dalam menyusun tugas akhir ini, terlebih disaat penulis sedang sakit covid.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak memerlukan perbaikan yang disebabkan pengetahuan dan pengalaman yang terbatas. Namun penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas akhir ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki kekurangan penulis.

Akhir kata, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan pikiran bagi para pembaca dan untuk berbagai pihak.

Jakarta, Januari 2021

Penulis,

Chairunnisa Putri Anindita

DAFTAR ISI

COVER DALAM

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

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 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
II. METODE PERANCANGAN.....	6
2.1 Orisinalitas	6
2.2 Kelompok Pengguna Produk.....	8
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	9
2.3.1 Pengetahuan Tentang	9
2.3.2 Biaya Perancangan Produksi	10
2.4 Skema Proses Kerja	10
2.4.1 Skema Proses Perancangan	10
2.4.2 Skema Proses Produksi	12
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	14
3.1 Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Perancangan	14
3.1.1 Data dan Analisa Kegunaan <i>Action Figure</i>	14

3.2	Data dan Analisa Berkaitan dengan Estetika Produk	
	Perancangan	16
3.2.1	Konsep Cerita Karakter	16
3.2.2	Pembahasan Bentuk Visual	19
3.2.3	Pembahasan Material Pewarna Mainan.....	26
3.2.4	Pembahasan Warna Karakter	29
3.2.5	Pembahasan Ukuran Karakter	35
3.2.6	Pembahasan Material.....	38
3.3	Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Sistem Produk	
	Rancangan.....	39
3.4	Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Pembiayaan Produk	
	Perancangan	43
IV.	KONSEP PERANCANGAN.....	48
4.1	Konsep Dasar	48
4.2	Konsep Ukuran	48
4.3	Konsep Bentuk	50
4.4	Konsep Material	51
4.5	Konsep Warna	52
4.6	Konsep Mekanik.....	53
4.7	Konsep Packaging.....	54
V.	DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN.....	56
5.1	Desain Final.....	56
5.2	Konsep Pameran	57
5.3	Respon Pengunjung	62
5.4	Pasca Sidang	64
VI.	KESIMPULAN	66
	DAFTAR PUSTAKA	67
	LAMPIRAN	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. G.I Joe	8
Gambar 2.2. Salah satu pose keseharian yang dilakukan masyarakat saat ini	9
Gambar 2.3. Action figure sebagai pajangan	10
Gambar 2.4. Proses pembuatan karakter	12
Gambar 2.5. Gambar bagan proses skema kerja	13
Gambar 2.6. Proses produksi	15
Gambar 3.1. Karakter pahlawan superhero	16
Gambar 3.2. Draft awal konsep mainan OLO sebelum finalisasi bentuk	19
Gambar 3.3. Karakter Mushu pada film Mulan.....	21
Gambar 3.4. Karakter Night Fury atau Toothless pada How To Train Your Dragon.....	21
Gambar 3.5. Beberapa macam visual naga.....	22
Gambar 3.6. Stilasi bentuk naga.....	23
Gambar 3.7. Sketsa awal pembuatan karakter	24
Gambar 3.8. Sketsa awal kepala	25
Gambar 3.9. Sketsa Kepala.....	25
Gambar 3.10. Sketsa Tangan	26
Gambar 3.11. Cat Minyak	27
Gambar 3.12. Cat Akriik.....	27
Gambar 3.13. Cat Semprot.....	28
Gambar 3.14. Implementasi cat akrilik pada bahan bagian mainan yang berbeda	28
Gambar 3.15. Warna Primer	29
Gambar 3.16. Warna Sekunder	30
Gambar 3.17. Suasana malam karya Andrea Mazzoccheti	30
Gambar 3.18. Warna alternatif pertama.....	31

Gambar 3.19. Hutan dengan kunang-kunang.....	32
Gambar 3.20. Warna alternatif kedua	32
Gambar 3.21. Supernatural Fairy Lights Forest.....	33
Gambar 3.22. Warna alternatif ketiga	33
Gambar 3.23. Sketsa telapak tangan.....	35
Gambar 3.24. Ukuran pada karakter Dragon and Dungeons	36
Gambar 3.25. Karakter Monster Inc.....	37
Gambar 3.26. Ilustrasi tinggi karakter mainan	37
Gambar 3.27. Mainan vinyl Black Pink Micro Pop Stars	39
Gambar 3.28. Polymer clay	39
Gambar 3.29. Proses pembuatan dummy menggunakan bahan polymer clay	40
Gambar 3.30. Sehuah clay dibenakan, namun gagal	40
Gambar 3.31. La Doll Clay.....	41
Gambar 3.32. Proses pembuatan dummy menggunakan bahan la doll	42
Gambar 3.33. Proses pembuatan dummy menggunakan bahan epoclay.....	43
Gambar 3.34. Mainan vinyl Black Pink Micro Pop Stars	44
Gambar 3.35. Joint Revoltech.....	45
Gambar 3.36. Space Ghost Toy by Mezco Toyz	45
Gambar 3.37. Gundam menjadi salah satu mainan model kit yang populer	46
Gambar 4.1. Ukuran final tampak depan dan samping.....	49
Gambar 4.2 Bentuk final	50
Gambar 4.3. Bahan Epoclay	51
Gambar 4.4. Material cat yang digunakan	51
Gambar 4.5. Alternatif warna yang digunakan pada mainan	52
Gambar 4.6. Sambungan pada tangan.....	53

Gambar 4.7. Bagian tangan yang dapat menciptakan rotasi walaupun terbatas	53
Gambar 4.8. Packaging cover depan.....	54
Gambar 4.9. Packaging dalam.....	54
Gambar 4.10. Penampakan thank you card	55
Gambar 5.1. Desain Final	56
Gambar 5.2. Pameran Online	57
Gambar 5.3. Header	57
Gambar 5.4. Layout desain dan analisis	58
Gambar 5.5. Gambar kerja	59
Gambar 5.6. Packaging Dalam	60
Gambar 5.7. Penampakan display mainan	60
Gambar 5.8. Comic strip pada media sosial Instagram	61
Gambar 5.9. Perbaikan gambar kerja	63



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jenis-jenis mainan	14
Tabel 3.2. Kondisi yang dialami pada masyarakat rentang usia Usia 19-25 tahun.....	17
Tabel 3.3. Perhitungan antropometri tangan pada kedua orientasi Seksual manusia di rentang umur 18-22 tahun.....	34
Tabel 3.4. Harga produksi action figure OLO.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pameran Online	69
Lampiran 2 Penampakan Desain Final Pada Pameran Online	70
Lampiran 3 Respon Pengunjung Saat Pameran Online	71
Lampiran 4 Sosial Media Instagram.....	72
Lampiran 5 Pengenalan Karakter Pada Media Sosial Instagram.....	73
Lampiran 6 Comic Strip	74
Lampiran 7 Gambar Teknik.....	75
Lampiran 8 Kartu Asistensi	76

