

# **TUGAS AKHIR**



**ACTION FIGURE PANGLIMA BURUNG DAYAK**

**NAMA : YORGI GANDA**

**NIM : 41916120058**

**PEMBIMBING**

**Ardo Bernando, S.Ds, M.Ds**



**FAKULTAS DESAIN SENI & KREATIF  
UNIVERSITAS MERCUBUANA JAKARTA**

**2020**



LEMBARPERNYATAANSIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester : 9

Tahun Akademik : 2020 / 2021

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Yorgi Ganda  
NomorInduk Mahasiswa : 41916120058  
Program Studi : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : ACTION FIGURE PANGLIMA BURUNG DAYAK

Menyatakanbahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli,bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apa bila 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 dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 24 Juli 2021

Yang memberikan pernyataan,



(Yorgi Ganda) UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



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



Semester : Genap

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 : **Action Figure Panglima Burung Dayak**

Disusun Oleh

Nama : **YORGI GANDA**  
NIM : **41916120058**  
Program Studi : Desain Produk  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **14 Juli 2021**.

Jakarta, 13 Agustus 2021

Menyetujui

Pembimbing,

Koordinator Tugas Akhir

**Ardo Bernando, S.Ds., M.Ds**

**Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif

**Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds**

**Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS**

# **Action Figure Panglima Burung Dayak**

Program Studi Desain Produk

Fakultas Desain dan Seni kreatif

Universitas Mercu Buana Jakarta, 2021

Oleh : Yorgi Ganda

## **ABSTRAK**

Action figure merupakan salah satu media yang digunakan untuk merepresentasikan tokoh terkenal yang berasal dari cerita Legenda, komik, film, permainan atau sejarah. Penulis tertarik untuk menafsirkan atau merepresentasikan salah satu tokoh legenda terkenal di Indonesia yang masih banyak orang belum mengetahuinya, Mengangkat cerita legenda Panglima Burung Suku Dayak dengan tujuan menciptakan karakter baru yang berasal dari cerita legenda dan struktur budaya yang terkandung untuk di aplikasikan pada action figure dengan memperkenalkan salah satu budaya tradisional indonesia.

Terdapat permasalahan yang di hadapi, yaitu dengan bagaimana mendesain karakter dan mengaplikasikannya ke dalam action figure dengan melakukan perumusan orisinalitas memilah dan meminimalisir kekurangan yang ada pada hasil karya sejenis melalui metode pendekatan budaya dengan mengidentifikasi data dan literatur yang di analisis dari seluruh aspek perancangan yang berhubungan, sehingga action figure panglima burung dayak ini menjadi sebagai media untuk mengenalkan sosok karakter lokal berdasarkan cerita legenda kalimantan tepatnya suku dayak kepada masyarakat indonesia yang khususnya bagi para kolektor action figure dalam negeri, Serta menumbuhkan rasa cinta terhadap produk dalam negeri.

Perlu dilakukan mencari data yang lebih mendalam terhadap ukuran dan tingkat kenyamanan saat di gunakan dan serta aspek bentuk yang terkandung pada action figure panglima burung sebagai indikator untuk menyesuaikan terhadap peminat selera pasar.

**Kata Kunci** : *Action Figure, Legenda, Dayak*

# **Action Figure Bird Commander Of The Dayak**

Product Design Study Program

Faculty Of Design and Creative Arts

Mercu Buana University Jakarta, 2021

Oleh : Yorgi Ganda

## **ABSTRACT**

*Action figures are one of the media used to represent famous figures from legends, comics, movies, games or history. The author is interested in interpreting or representing one of the famous legendary figures in Indonesia that many people still don't know about, Lifting the legendary story of the Panglima Burung Dayak Tribe with the aim of creating new characters derived from legend stories and the cultural structures contained to be applied to action figures by introducing one of Indonesian traditional culture.*

*There are problems faced, namely how to design characters and apply them into action figures by formulating originality, sorting out and minimizing the shortcomings that exist in similar works through a cultural approach method by identifying data and literature analyzed from all related design aspects, so that this action figure of the Dayak bird commander becomes a medium to introduce local character figures based on the legend of Kalimantan, precisely the Dayak tribe to the Indonesian people, especially for domestic action figure collectors, as well as foster a sense of love for domestic products.*

*It is necessary to look for more in-depth data on the size and level of comfort when in use and as well as aspects of the shape contained in the Panglima Burung action figure as an indicator to adjust to market appetite enthusiasts.*

**Keywords:** *Action Figure, Legend, Dayak*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “**Action Figure Panglima Burung Dayak**”. Yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menempuh jenjang Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif di Universitas Mercubuana. Selama penulisan skripsi ini mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, serta dorongan yang sangat berarti dari berbagai macam pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ardo Bernando, S.Ds, M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dengan memberikan masukan ide kreatif, gagasan, bimbingan dan waktunya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Ali Ramadhan, S.Sn, M.Ds dan Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds selaku Ketua Desain Produk dan Koordinator Tugas Akhir yang selalu sedia membantu untuk memberikan informasi dan arahan tentang Tugas Akhir.
3. Seluruh Dosen Program Studi Desain Produk yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Mercu Buana, Jakarta.
4. Seluruh rekan seperjuangan Desain Produk atas masukan dan energi positif yang selalu diberikan kepada penulis.



5. Keluarga, baik orang tua, kakak, adik, saudara, dan masih banyak lagi, yang selalu memberikan dukungannya serta kasih sayang dan motivasi kepada penulis.

Semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi masyarakat, universitas, dan penulis.

Atas perhatiannya penulis mengucapkan terimakasih

Jakarta, 5 Juli 2021



Yorgi Ganda



## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN</b> .....	1
<b>1.2. JUDUL DAN INTEPRESTASI JUDUL</b> .....	4
<b>1. Judul</b> .....	4
<b>2. Inteprestasi Judul</b> .....	4
<b>1.3. TUJUAN PERANCANGAN</b> .....	4
<b>1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN</b> .....	5
<b>1.5. MANFAAT PERANCANGAN</b> .....	5
<b>BAB II</b> .....	6
<b>METODE PERANCANGAN</b> .....	6
<b>2.1. ORISINALITAS</b> .....	6
<b>2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK</b> .....	14
<b>2.3. SKEMA PROSES KERJA</b> .....	16
<b>2.3.1. Skema Proses Perancangan</b> .....	16
<b>2.3.2. Skema Proses Produksi</b> .....	18
<b>BAB III</b> .....	20
<b>DATA DAN ANALISA PERANCANGAN</b> .....	20
<b>3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN</b> .....	20
<b>3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN</b> .....	21
<b>3.2.1. Bagian Kepala</b> .....	21



3.2.2. Bagian Badan .....	23
3.2.3. Ragam Hias .....	25
3.3. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM RANCANGAN.....	30
3.4. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN .....	32
<b>BAB IV .....</b>	<b>36</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>36</b>
4.1. KONSEP DASAR.....	36
4.2. KONSEP UKURAN .....	36
4.3. KONSEP BENTUK.....	37
4.3.1. Sketsa .....	37
4.3.2. Desai Digital.....	38
4.3.3. Senjata.....	40
4.3.4. Tato .....	40
4.3.5. Tekstur .....	41
4.4. KONSEP MATERIAL.....	41
4.5. KONSEP WARNA .....	41
4.6. KONSEP MEKANIS .....	42
<b>BAB V.....</b>	<b>44</b>
<b>DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN .....</b>	<b>44</b>
5.1. DESAIN FINAL .....	44
5.1.1. Gambar Teknis .....	44
5.1.2. Hasil Akhir Desain.....	45
5.2. KONSEP PAMERAN .....	48
5.3. RESPON PENGUNJUNG .....	55
<b>BAB VI.....</b>	<b>56</b>
<b>KESIMPULAN.....</b>	<b>56</b>
6.1. KESIMPULAN .....	56
6.2. SARAN DAN MASUKAN .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR TABEL

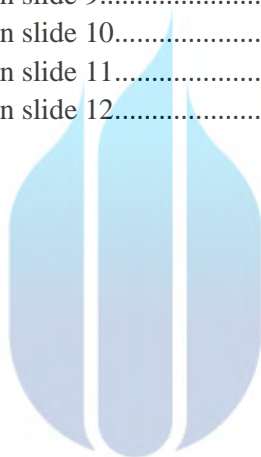
<b>Tabel 3.1. Data Dan Analisa Bagian Kepala .....</b>	<b>21</b>
<b>Tabel 3.2. Data Dan Analisa Bagian Badan.....</b>	<b>23</b>
<b>Tabel 3.3. Data Ragam Hias.....</b>	<b>25</b>
<b>Tabel 3.4. Data Sistem Rancangan .....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3.5. Alat Pembuatan Action Figure .....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 3.6. Rincian Biaya.....</b>	<b>34</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 action figure Si Pitung.....	6
Gambar 2. 2action figure Nyi Roro Kidul .....	7
Gambar 2. 3action Patih Gajah Mada .....	7
Gambar 2. 4action figure Prabu Siliwangi.....	8
Gambar 2. 5action figure Buto Ijo .....	8
Gambar 2. 6 Action Figure Keanu Reeves .....	10
Gambar 2. 7 Action Figure Anime Style .....	10
Gambar 2. 8 Action Figure Chibi Style .....	11
Gambar 2. 9 Action Figure Cartoon Style .....	11
Gambar 2. 10 Action Figure Low Poly Style.....	12
Gambar 2. 11 ukuran joint merk revoltech dari kaiyodo beserta sistem geraknya .....	12
Gambar 2. 12 sendi pada action figure .....	13
Gambar 2. 13 figma full artikulasi .....	13
Gambar 2. 14 bagan alur perancangan.....	16
Gambar 2. 15 Bagan Skema Perancangan .....	17
Gambar 2. 16 Bagan Skema Proses Produksi.....	18
Gambar 3. 1 ekspresi menggeram atau marah.....	22
Gambar 3. 2 Anatomi Manusia.....	24
Gambar 3. 3 Motif Dayak .....	25
Gambar 3. 4 Aksesoris Perang Dayak .....	25
Gambar 3. 5 Baju Perang Dayak.....	26
Gambar 3. 6 Tato Dayak .....	27
Gambar 3. 7 Mandau.....	27
Gambar 3. 8 Tameng Dayak .....	28
Gambar 3. 9 Warna Khas Dayak .....	29
Gambar 3. 10 Sendi putar kepala dan pangkal paha .....	30
Gambar 3. 11 Sendi engsel lengan action figure.....	31
Gambar 3. 12 sendi dua titik putar atau double hinge.....	31
Gambar 3. 13 alat pahat cungkil .....	32
Gambar 3. 14 Epoclay.....	32
Gambar 3. 15 Kawat .....	33
Gambar 3. 16 Silicon Rubber.....	33
Gambar 3. 17 Resin.....	33
Gambar 3. 18 Cat Akrilik.....	34
Gambar 4. 1 Gambar terukur panglima burung .....	37
Gambar 4. 2 Sketsa panglima burung .....	38
Gambar 4. 3 ikat kepala burung enggang dan hasil desain .....	38
Gambar 4. 4 Gambar panglima dayak zaman dahulu dan ilustrasi.....	39
Gambar 4. 5 Senjata.....	40
Gambar 4. 6 Gambar tato panglima burung.....	41
Gambar 4. 7 Desain panglima burung beserta maknanya.....	42
Gambar 4. 8 Joint Merek Revoltech .....	43
Gambar 4. 9 Joint merek figma.....	43
Gambar 5. 1 Gambar teknik panglima burung .....	44
Gambar 5. 2 Gambar sculpting panglima burung .....	44

Gambar 5. 3 Gambar hasil sculpting panglima burung tampak depan .....	45
Gambar 5. 4 Gambar hasil sculpting panglima burung tampak depan dan belakang .....	45
Gambar 5. 5 Gambar final action figure panglima burung .....	46
Gambar 5. 6 Gambar final action figure panglima burung .....	46
Gambar 5. 7 Gambar action figure panglima burung pose .....	47
Gambar 5. 8 Gambar kemasan action figure panglima burung .....	47
Gambar 5. 9 Gambar pameran slide 1 .....	48
Gambar 5. 10 Gambar pameran slide 2.....	49
Gambar 5. 11 Gambar pameran slide 3.....	49
Gambar 5. 12 Gambar pameran slide 4.....	50
Gambar 5. 13 Gambar pameran slide 5.....	50
Gambar 5. 14 Gambar pameran slide 6.....	51
Gambar 5. 15 Gambar pameran slide 7.....	51
Gambar 5. 16 Gambar pameran slide 8.....	52
Gambar 5. 17 Gambar pameran slide 9.....	52
Gambar 5. 18 Gambar pameran slide 10.....	53
Gambar 5. 19 Gambar pameran slide 11.....	53
Gambar 5. 20 Gambar pameran slide 12.....	54



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA