

TUGAS AKHIR

ACTION FIGURE ELWANDO BERKARAKTER ELANG JAWA

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





UNIVERSITAS
Jurusan Desain Produk
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Mesah Nur Sejati, S.Pd., M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN 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 : **Rahmat Bayu Saputro**
 Nomor Induk Mahasiswa : **41913010060**
 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 Januari 2021

Yang memberikan pernyataan,


 UNIVERSITAS
MERCU BUANA




Rahmat Bayu Saputro



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



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 : **Action Figure Elwando Berkarakter Elang Jawa**

Disusun Oleh

Nama : **RAHMAT BAYU SAPUTRO**

NIM : **41913010060**

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


Mesah Nur Sejati, S.Pd., M.Sn


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 ELWANDO WITH JAVANESE EAGLE CHARACTER

Rahmat Bayu Saputro
41913010060

ABSTRACT

There are many action figures produced forming many characters such as a movie, comic book, video game, history, folklore or television program. This final task work aims to describe and visualize the characteristics of one of Indonesia's rare animals, the Javan eagle, as a theme through action figure toys. The shape chosen based on the characteristics of the rare animal is the Javan Eagle such as 5 strands of feathers above the head and claws on its feet. The author created this toy through the process of stiling the Javan Eagle into a Humanoid or resembling a human using the watershed clay terracotta material, which is useful for toys that can be modified, displayed, and played. The color used is based on the background with the character of the Javan Eagle and is named Elwando acronym of Indonesian Java Eagle.

Keywords: *Action figure, superhero, toy, java eagle, custom, clay*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ACTION FIGURE ELWANDO BERKARAKTER ELANG JAWA

Rahmat Bayu Saputro

41913010060

ABSTRAK

Ada banyak *action figure* yang diproduksi membentuk banyak karakter seperti sebuah film, buku komik, video game, sejarah, folklore atau program televisi. Karya tugas akhir ini bertujuan mendeskripsikan dan memvisualisasikan ciri khas dari salah satu satwa langka Indonesia yaitu elang Jawa menjadi tema melalui mainan *action figure*. Bentuk yang dipilih berdasarkan karakteristik dari fisik satwa langka tersebut yaitu Burung Elang Jawa seperti 5 helai bulu di atas kepala dan cakar dikakinya. Penulis menciptakan mainan ini melalui proses stilasi membentuk Burung Elang Jawa menjadi *Humanoid* atau menyerupai manusia menggunakan bahan DAS Clay Terracotta, yang berguna untuk mainan yang dapat dimodifikasi, dipajang, dan dimainkan. Warna yang digunakan berdasarkan dengan latar belakang dengan karakter Burung Elang Jawa dan diberi nama Elwando akronim dari Elang Jawa Indonesia.

Kata kunci: *Action figure, superhero, mainan, elang Jawa, custom, clay*



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.
2. Untuk Ibu dan Bapak yang selalu menjadi teladan yang baik yang selalu ada 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. Ibu Ariani Kusuma Wardhani, DR. S.Sn., M.Ds Cs selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana.
4. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku kepala Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
5. Pak Mesah Nur Sejati, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang dengan sangat amat baik membimbing penulis dalam memberikan saran, *feedback*, solusi, dan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan tuntas.
6. Semua dosen yang telah membantu mengajar penulis selama berkuliah di Universitas Mercubuana serta staf Fakultas Desain dan

Seni Kreatif yang membantu dalam kegiatan administratif.

7. Teman teman seperjuangan Desain Produk angkatan 2013 yang selalu membagi pengalaman dan pendapatnya dalam menyelesaikan laporan ini.
8. Febriyani Syafitri S.Ikom yang selalu mendukung, memberi semangat, menjadi teman curhat, berbagi cerita, selalu ada saat senang ataupun sedih.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak memerlukan perbaikan yang disebabkan pengetahuan dan pengalaman terbatas. 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,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Rahmat Bayu Saputro.

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2. Judul dan Interpretasi Judul.....	4
1.3. Tujuan Perancangan.....	4
1.4. Permasalahan Perancangan.....	5
1.5. Manfaat Perancangan.....	5
II. METODE PERANCANGAN.....	6
2.1. Orisinalitas	6
2.2. Kelompok Pengguna.....	11
2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	12
2.3.1. Logika Dasar Perancangan	12
2.3.2. Teknologi Yang Digunakan	12
2.4. Skema Proses Kerja	13
2.4.1. Skema Proses Perancangan.....	13
2.4.2. Skema Proses Produksi	15
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	19
3.1. Data dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	19
3.2. Data dan Analisa Berkaitan Dengan Estetika Produk Rancangan.....	23
3.2.1. Representasi	23

3.2.2. Ukuran.....	26
3.2.3. Aspek Penggunaan Warna.....	27
3.3. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Perancangan.....	31
3.3.1. Material.....	31
3.3.2. Sistem Sambungan	33
3.4. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Perancangan.....	35
3.5. Tema Desain.....	36
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	37
4.1. Konsep Dasar	37
4.2. Konsep Ukuran	38
4.3. Konsep Bentuk.....	39
4.4. Konsep Material	39
4.5. Konsep Warna	39
4.6. Konsep Mekanik.....	40
V. KEGIATAN PAMERAN.....	41
5.1. Desain Final	41
5.2. Konsep Pameran	42
5.3. Respon Pengunjung.....	44
5.4. Evaluasi Desain Pasca Pameran.....	44
VI. KESIMPULAN.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Action Figure Pertama HASBRO G.I.Joe 1964	1
Gambar 1.2.	Frontline Heroes dari Jeremy berkolaborasi dengan Museum of Toys	2
Gambar 1.3.	Museum of Toys Jakarta, Indonesia	3
Gambar 2.1.	Wukong Realistic By Dinsai	6
Gambar 2.2.	TEQ63 by QUICCS.....	7
Gambar 2.3.	Kachapati Ganesa by JPX x Coarse.....	8
Gambar 2.4.	Bonbay Urban toys Red Cat Character	9
Gambar 2.5.	Skankkin Joe By Ken Terror	10
Gambar 2.6.	Skema Proses Perancangan	13
Gambar 2.7.	Skema Proses Produksi	15
Gambar 2.8.	Pembuatan Kerangka Action Figure	16
Gambar 2.9.	Clay DAS Terracotta 1kg	17
Gambar 2.10.	Bentuk mengering lalu diampelas.....	17
Gambar 2.11.	Pembuatan Bentuk Action Figure Mengering	18
Gambar 2.12.	Pewarnaan Action Figure Menggunakan Cat Akrilik....	18
Gambar 3.1.	Gambar Burung Elang Jawa.....	24
Gambar 3.2.	TEQ63 by QUICCS.....	25
Gambar 3.3.	Sketsa Action Figure Elwando.....	25
Gambar 3.4.	Ukuran action figure dengan skala 1:10	27
Gambar 3.5.	Warna Cokelat.....	28
Gambar 3.6.	Warna Hitam.....	29
Gambar 3.7.	Warna Kuning.....	29
Gambar 3.8.	Warna Putih.....	30
Gambar 3.9.	Pengaplikasian Warna pada Action Figure.....	31
Gambar 3.10.	Jenis-jenis clay	32
Gambar 3.11.	Pembuatan Kerangka	33
Gambar 3.12.	Jenis-jenis Joint	34
Gambar 3.13.	Pivot Joint	34
Gambar 3.14.	Bentuk Sambungan Pivot Joint pada action figure Elwando.....	35

Gambar 4.1.	Das Clay Terracota.....	39
Gambar 4.2.	Sistem gerak sendi	40
Gambar 5.1.	Gambar teknik Action Figure Elwando.....	41
Gambar 5.2.	Gambar desain final Action Figure elwando.....	41
Gambar 5.3.	Penjelasan pertama di slide website pameran.....	42
Gambar 5.4.	Penjelasan kedua di slide website pameran	43
Gambar 5.5.	Penjelasan ketiga di slide website pameran.....	43
Gambar 5.6.	Penjelasan keempat di slide website pameran	44



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Data Perbedaan Figurine, Action Figure, dan Doll	19
Tabel 2.	Perbandingan DAS Clay dan EpoClay Epoxy Clay	32
Tabel 3.	Rincian Biaya	35
Tabel 4.	Rincian Biaya 2	36
Tabel 5.	Respon Pengunjung	44
Tabel 6.	Evaluasi Dosen	45

