

TUGAS AKHIR

**URBAN TOYS DARI PENGGABUNGAN KARAKTER BIMA
PANDAWA 5 DENGAN *URBAN CULTURE***

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



Oleh :

Bayu Krisna Aji

41918010018

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Nukke Sylvia S.Sn., M.Ds

Universitas Mercubuana
Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Program Studi Desain Produk
Jakarta
2024



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



Semester: 11

Tahun akademik: 2023/2024

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 : *Urban Toys dari Penggabungan Karakter Bima Pandawa 5 dengan Urban Culture*

Disusun Oleh : Bayu Krisna Aji

Nama : Bayu Krisna Aji

NIM : 41918010018

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **24 Januari 2024**.

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

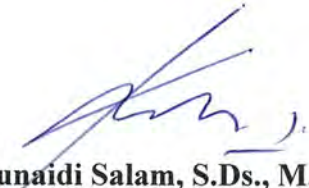
Nukke Sylvia S.Sn., M.Ds

Jakarta, 06 Februari 2023

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir


Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain


Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds.



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



Semester :11

Tahun Akademik : 2023/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bayu Krisna Aji
Nomor Induk Mahasiswa : 41918010018
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Urban Toys dari Penggabungan Karakter Bima Pandawa 5 dengan Urban Culture

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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, 07 Februari 2024

Yang memberikan pernyataan,



(Bayu Krisna Aji)

URBAN TOYS DARI PENGGABUNGAN KARAKTER BIMA PANDAWA 5 DENGAN URBAN CULTURE

Oleh :

Bayu Krisna Aji

Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

Bayukrisnaaji17@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini memiliki tujuan untuk mengenalkan kembali Karakter Bima dari Pandawa 5 sebagai sebuah karakter tradisional, Pengenalan karakter pada perancangan ini menggunakan sebuah media yang lebih bisa diterima oleh semua kalangan masyarakat, mulai anak kecil hingga orang dewasa, Media yang digunakan yakni adalah sebuah mainan.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggabungkan sebuah kebudayaan/karakter tradisional dengan sebuah budaya modern perkotaan untuk menghasilkan sebuah produk yang bisa mempopulerkan kembali karakter tradisional namun bisa diterima oleh masyarakat di perkotaan yang tentunya memiliki *culture* yang sangat berbeda

Hasil Analisa dari perancangan ini menunjukkan bahwa sebuah mainan/*urban toys* memiliki sebuah fungsi lain selain sebagai media hiburan bagi anak anak, Sebuah *Urban toys* dapat dijadikan sebagai media penyebaran sebuah pesan ataupun untuk mempopulerkan kembali sebuah budaya. Dalam perancangan ini *urban toys* dijadikan sebuah media untuk mempopulerkan kembali karakter Bima Pandawa 5 yang perlahan sudah mulai kehilangan pamornya.

Kata Kunci: *Urban Toys*, Bima Pandawa 5, *Urban Culture*, Tradisional, Modern.

MERCU BUANA

URBAN TOYS FROM THE MERGER OF BIMA PANDAWA 5 CHARACTERS WITH URBAN CULTURE

by :

Bayu Krisna Aji

*Product Design, Faculty of Design and Creative Arts
Mercu Buana University*

Bayukrisnaaji17@gmail.com

ABSTRACT

This design aims to reintroduce the character Bima from Pandawa 5 as a traditional character. The introduction of the character in this design uses a media that is more acceptable to all levels of society, from small children to adults. The media used is a toy.

The method used in this design is to combine a traditional culture/character with a modern urban culture to produce a product that can re-popularize traditional characters but can be accepted by people in urban areas who of course have a very different culture.

The analysis results of this design show that an urban toy has a function other than as a medium of entertainment for children. An urban toy can be used as a medium to spread a message or to re-popularize a culture. In this design, urban toys are used as a medium to re-popularize the Bima Pandawa 5 characters, which are slowly starting to lose their popularity.

Keywords: Urban Toys, Bima Pandawa 5, Urban Culture, Traditional, Modern.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa yang telah memberikan banya Nikmat dan Berkah sehingga kami bis mempersembahkan laporan penelitian ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 di Universitas Mercu Buana. Perancangan ini mengambil bidang fokus dalam desain produk, dengan judul "*Urban Toys* dari Penggabungan Karakter Bima Padawa 5 dengan *Urban Culture*".

Usai memanjatkan rasa syukur kepada Allah SWT dan Mengucapkan Rasa terima kasih mendalam pada orang tua, pilar dukungan tanpa batas, ingin kusampaikan penghargaan tulus kepada beberapa insan di sini.

1. Junaidi.Salam, S.Ds, M.Ds. Selaku Ketua Program Studi Desain Produk.
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds. M.Sn Selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds, M.Ds. Selaku Koordinator Tugas Akhir.
4. Nukke Sylvia, S.Sn, M.Ds. Selaku Dosen Pembimbing.
5. Dena Anggita, S.Ds, M.Ds. dan Rizky Dinata, S.Ds, MA. Selaku Dosen Penguji
6. Anisah Dwi Noviyanti Selaku Wanita yang menemani, Mendukung, Serta membantu kelancaran penulisan ini.
7. Dimas Kristanto (1225) Selaku teman yang Membantu terlaksananya proses produksi.
8. Arditya Wisnu Wardana Selaku Adik yang mendukung selama proses penulisan ini.
9. IMA 3D Printer Indonesia Selaku Vendor yang selalu membantu terlaksanya proses produksi perancangan ini.

akhir kata, Tugas akhir in bukan hanya tanda kelulusan pada perjalanan akademik saya di Universitas Mercu Buana. Tugas akhir ini menjadi bukti dari kerja keras, semangat, serta kegigihan yang telah di curahkan dalam mengejar ilmu pengetahuan serta pemahaman pada desain produk.

Saya berharap Laporan Perancangan ini dapat memberikan sedikit kontribusi bagi ilmu pengetahuan serta bisa menjadi referensi bagi mahasiswa/i lain yang sedang menempuh proses akademiknya. Semoga upaya yang telah dilakukan bisa memberikan manfaat bagi masyarakat kedepannya.

Hormat saya,

Bayu Krisna Aji

Desain Produk

Universitas Mercu Buana

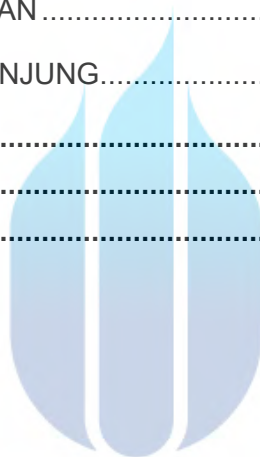


DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
1.2. JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL	3
1.3. TUJUAN PERANCANGAN	4
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN	4
1.5. MANFAAT PERANCANGAN	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1. ORISINALITAS.....	5
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	9
2.3. SKEMA PROSES KERJA.....	10
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	12
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	12
3.1.1. Data dan Analisa Ukuran <i>Urban Toys</i>	12
3.1.2. Data dan Analisa <i>Urban toys</i> sebagai Media untuk Mempopulerkan kembali dan Mempromosikan Budaya Indonesia.....	14
3.1.3. Data dan Analisa Pengaruh <i>Urban Culture</i> Pada Fashion dan Lifestyle	15
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	17

3.2.1. Data dan Analisa Perkembangan Bentuk Wayang sebagai acuan bentuk pada perancangan <i>urban toys</i> karakter Bima	17
3.2.2. Data dan Analisa Bentuk yang akan diterapkan pada <i>Urban toys</i> Karakter Bima Pandawa 5	18
3.2.3. Data dan Analisa Teknik Transformasi Bentuk yang diterapkan pada <i>Urban Toys</i> Bima Pandawa 5	22
3.2.4. Data dan Analisa Warna yang akan diterapkan pada <i>Urban toys</i> Karakter Bima Pandawa 5	23
3.2.5. Data dan Analisa Pose yang akan diterapkan pada <i>Urban toys</i> Karakter Bima Pandawa 5	26
3.2.5.1. Pose yang umum diterapkan pada mainan (<i>toys</i>)	26
3.2.5.2. Pose pada karakter bima pandawa 5 dari referensi film dan komik	30
3.2.6. Data dan Analisa Sneaker Sebagai Bagian dari Lifestyle masyarakat <i>Urban</i>	34
3.2.7. Data dan Analisa Moodboard Terkait <i>Urban Culture</i> dari segi Fashion Lifestyle	36
3.3. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM & MATERIAL PRODUK RANCANGAN	37
3.3.1. Data dan Analisa Penerapan Teknik Finishing	37
3.3.2. Data dan Analisa Penerapan Artikulasi pada <i>Urban Toys</i>	41
3.3.3. Data dan Analisa Material pada <i>Urban toys</i>	45
3.4. DATA DAN KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN	48
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	49
4.1. KONSEP DASAR	49
4.2. KONSEP UKURAN.	49
4.3. KONSEP BENTUK.....	49
4.4. KONSEP MATERIAL	50
4.5. KONSEP WARNA	50
4.6. KONSEP KEMASAN.....	51

BAB V DESAIN FINAL	53
5.1. DESAIN FINAL.....	53
5.1.1. Sketsa Desain	53
5.1.2. Proses Deformasi.....	54
5.1.3. Sketsa Desain Terpilih.....	55
5.1.4. Gambar Teknik.....	59
5.1.5. Gambar Isometri.....	60
5.1.6. Gambar Render.....	60
5.1.7. Produk Final	66
5.2. KONSEP PAMERAN.....	68
5.3. RESPON PENGUNJUNG.....	70
BAB VI KESIMPULAN	71
Daftar Pustaka	72
LAMPIRAN	73



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Orisinalitas	8
Tabel 3. 1. Ukuran <i>Urban Toys</i>	13
Tabel 3. 2. referensi karakter Bima	19
Tabel 3. 3. Ornamen Pada Karakter Bima	21
Tabel 3. 4. Pose Pada Mainan.....	30
Tabel 3. 5. Pose pada karakter Bima	33
Tabel 3. 6. Jumlah Joint Pada <i>Urban Toys</i>	45
Tabel 3. 7. Material Pada Mainan	48
Tabel 3. 8. Biaya Perancangan.....	48
Tabel 5. 1. Tabel Deformasi Bentuk.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. <i>Urban Toys</i> Punakawan	5
Gambar 2. 2. <i>Urban Toys</i> Setan local	6
Gambar 2. 3. Action Figure Sri Asih.....	7
Gambar 2. 4. Action Figure Gatotkaca.....	8
Gambar 3. 1. Caveman Si Batu	12
Gambar 3. 2. Pandeer	13
Gambar 3. 3. Galden (Palm)er.....	13
Gambar 3. 4. Gundala Putra Petir.....	13
Gambar 3. 5. <i>Urban Toys</i> Setan Lokal.....	15
Gambar 3. 6. <i>Urban Sneaker Society (USS)</i>	16
Gambar 3. 7. Jakarta <i>Sneaker Day</i>	16
Gambar 3. 8. Indonesia <i>Sneaker Yes</i>	17
Gambar 3. 9. Wayang Bima.....	19
Gambar 3. 10. Lukisan Bima	19
Gambar 3. 11. Gelung Minangkara Cinandi Rengga.....	20
Gambar 3. 12. Sumping Pundak Sinumpet.....	20
Gambar 3. 13. Kelat Bahu Rineka Balibar Manggis	20
Gambar 3. 14. Gelang Candrakirana	21
Gambar 3. 15. Kuku Pancanaka	21
Gambar 3. 16. Gada Rujakpala	21
Gambar 3. 17. Warna Emas	24
Gambar 3. 18. Warna Merah	24
Gambar 3. 19. Warna Hitam	25
Gambar 3. 20. <i>Landing Pose</i>	26
Gambar 3. 21. <i>Attacking Pose</i>	27
Gambar 3. 22. <i>Defence Pose</i>	28
Gambar 3. 23. <i>Tough Pose</i>	29
Gambar 3. 24. <i>Signature Pose</i>	29
Gambar 3. 25. <i>Attacking Pose Bima</i>	31
Gambar 3. 26. <i>Walking Pose Bima</i>	31
Gambar 3. 27. <i>Attacking Pose Bima</i>	32
Gambar 3. 28. <i>Tough Pose Bima</i>	32
Gambar 3. 29. Pose Bersimpuh Bima.....	33

Gambar 3. 30. <i>Landing Pose Bima</i>	33
Gambar 3. 31. Sneaker Air Jordan	35
Gambar 3. 32. Moodboard <i>Urban Culture</i>	36
Gambar 3. 33. Kuas.....	39
Gambar 3. 34. Cat Akrilik.....	40
Gambar 3. 35. Pandeer	42
Gambar 3. 36. Caveman Si Batu	42
Gambar 3. 37. Onrust.....	43
Gambar 3. 38. Enissophobia	43
Gambar 3. 39. Edminion Earthbeing	43
Gambar 3. 40. HEX-A-PUSS	44
Gambar 3. 41. Truxy.....	44
Gambar 3. 42. The hugger fraud.....	44
Gambar 3. 43. Cyberskull	45
Gambar 3. 44. King epil borg	45
Gambar 3. 45. Material PVC.....	46
Gambar 3. 46. Material ABS	46
Gambar 3. 47. Material Resin	47
Gambar 3. 48. Material Clay	47
Gambar 3. 49. Material Metal.....	47
Gambar 4. 1. Jaring-Jaring Kemasan	52
Gambar 5. 1. Alternatif Sketsa	53
Gambar 5. 2. Sketsa final	55
Gambar 5. 3. Sketsa final	55
Gambar 5. 4. Sketsa final	55
Gambar 5. 5. Sketsa final	55
Gambar 5. 6. Sketsa bagian atas.....	56
Gambar 5. 7. Sketsa bagian atas.....	56
Gambar 5. 8. Sketsa bagian atas.....	56
Gambar 5. 9. Sketsa bagian atas.....	56
Gambar 5. 10. Sketsa bagian Badan	57
Gambar 5. 11. Sketsa bagian bawah	57
Gambar 5. 12. Sketsa bagian bawah	57
Gambar 5. 13. Sketsa bagian bawah	57
Gambar 5. 14. Sketsa bagian bawah	57

Gambar 5. 15. Gambar Teknik.....	59
Gambar 5. 16. Gambar Teknik.....	59
Gambar 5. 17. Gambar Teknik.....	59
Gambar 5. 18. Gambar Teknik.....	59
Gambar 5. 19. Gambar Isometri	60
Gambar 5. 20. Render Tampak depan.....	61
Gambar 5. 21. Render Tampak Samping	62
Gambar 5. 22. Render Tampak Samping	63
Gambar 5. 23. Render Tampak Perspektif.....	64
Gambar 5. 24. Render tampak atas dan bawah.....	65
Gambar 5. 25. Produk Final Tampak depan	66
Gambar 5. 26. Produk Final Tampak Samping kiri.....	66
Gambar 5. 27. Produk Final Tampak Samping kanan.....	67
Gambar 5. 28. Pengunjung Pameran (1)	68
Gambar 5. 29. Footage Pameran	69
Gambar 5. 30. Pengunjung pameran (2).....	69
Gambar 5. 31. Pengunjung pameran (2).....	69
Gambar 5. 32. Pengunjung pameran (2).....	69
Gambar 5. 33. Pengunjung pameran (2).....	69
Gambar 5. 34. Respon Pengunjung.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1. Surat Hasil Sidang Tugas Akhir.....	73
Lampiran 1. 2. Kartu Asistensi	74

