

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN PRODUK URBAN TOYS DUMBOY THE  
CATFISH BERKARAKTER IKAN LELE**

Di ajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun oleh :

**Mohamad Gusnardi Bahalwan**

**NIM. 41912010056**

Program Studi Desain Produk

Dosen Pembimbing:

Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn



FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2017

## HALAMAN PERYATAAN

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

Semester : Genap

Tahun Akademik :2017/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Mohamad Gusnardi Bahalwan**  
Nomor Induk Mahasiswa : 41912010056  
Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**  
Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN PRODUK URBAN TOYS  
DUMBOY THE CATFISH BERKARAKTER  
IKAN LELE**

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, 01 Agustus 2017.

Yang memberikan pernyataan,



(Mohamad Gusnardi Bahalwan)

## HALAMAN PENGESAHAN

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	<b>Q</b>
---	---	----------

Semester: Genap

Tahun akademik: 2017/2018

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 : **PERANCANGAN PRODUK URBAN TOYS  
DUMBOY THE CATFISH BERKARAKTER IKAN  
LELE**  
Disusun Oleh :

Nama : **Mohamad Gusnardi Bahalwan**  
NIM : 41912010056  
Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 22 Juli 2017.

Pembimbing,

  
Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn

Jakarta, 1 Agustus 2017.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Mengetahui,  
Kordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain

  
YAYASAN MERCU BUANA  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

# DESIGNING URBAN TOYS PRODUCT WITH CATFISH CHARACTER

## DUMBOY THE CATFISH

Written Project Report

Study Programs Product Design Faculty of Design and Creative Art

Mercu Buana University Jakarta, 2017

By : **Mohamad Gusnardi Bahalwan**

### ABSTRACT

Urban toys have become the new trend among the people of Indonesia, especially toys collector. It looks form the creative theme of urban culture event / pop culture. Urban toys is very unique because it was born on wild imagination and there is a message in it made by toys designer.

In this design the designers try to lift the theme of catfish characters through a media that is urban toys. As the catfish can be spelled out the character of a very well known fish in this country.

In this design it can be concluded that a certain condition can produce urban toys with new and innovative character theme that can have high selling value and aesthetic value if designed properly and correctly.

**Keywords** : Toys, Urban Toys, Catfish, Uniqe, Creative, Costume

# **PERANCANGAN PRODUK URBAN TOYS DUMBOY THE CATFISH BERKARAKTER IKAN LELE**

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana Jakarta, 2017

**Oleh :** Mohamad Gusnardi Bahalwan

## **ABSTRAK**

Urban toys telah menjadi trend baru dikalangan masyarakat Indonesia khususnya pengkoleksi mainan. Ini terlihat pada event kreatif bertemakan urban culture/pop culture. Urban toys sangat unik karena terlahir dari liarnya imajinasi dan terdapat pesan didalamnya yang dibuat oleh toys designer nya sendiri.

Pada perancangan ini desainer mencoba untuk mengangkat tema karakter ikan lele melalui sebuah media yaitu urban toys. Sebagaimana ikan lele bisa terbilang karakter ikan yang sangat di kenal di negara ini.

**Kata kunci :** Mainan, Urban Toys, Ikan Lele, Unik, Kreatif, Kostum

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini. Shalawat dan salam senantiasa penulis limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahaatnya dan kepada umat-umatnya hingga akhir zaman, aamiin.

Penulisan laporan tugas akhir ini penulis ajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Desain Produk, Grafis dan Multimedia Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Judul penulis ajukan adalah “PERANCANGAN PRODUK URBAN TOYS DUMBOY THE CATFISH BERKARAKTER IKAN LELE”

Dalam Penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Edy Muladi, Ir. M.Si selaku dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif yang sudah membantu menetapkan arah dan tujuan proses pengajaran dan pembelajaran selama penulis menuntut ilmu.
2. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds Selaku Ketua Program Studi Desain Produk, yang telah memberikan saya saran untuk membuat urban toys hingga bisa saya capai sampai tahap Tugas Akhir ini.
3. Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn Selaku pembimbing Tugas Akhir saya, yang dimana beliau banyak memberikan masukan saat bimbingan dan sudah meluangkan waktunya untuk saya.
4. Staf Dosen Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan hingga akhir penulisan laporan ini.
5. Ibu saya atas jasa-jasanya, kesabaran, do'a, dan tidak pernah lelah dalam mendidik dan memberikan cinta yang tulus dan ikhlas kepada penulis.

6. Pacar saya Umi Lathifah Ameylia Sany, S.Ikom yang banyak mendukung saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman semua atas dorongan, semangat, dan kebersamaan yang begitu berarti bagi penulis.
8. Rekan-rekan mahasiswa khususnya Program Studi Desain Produk angkatan 2012 Universitas Mercu Buana Jakarta dan para anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Radio Mercu Buana.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat-lipat ganda kepada semuanya terutama kepada mereka yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Demi perbaikan kearah yang lebih baik, penulis dengan senang hati mengharapkan saran dan kritik terhadap laporan dan produk tugas akhir yang penulis buat. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dpaat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi penulis.



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 21 Juli 2017

Penulis,

Mohamad Gusnradi Bahalwan

## DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	1
HALAMAN PERYATAAN .....	2
ABSTRACT .....	4
ABSTRAK .....	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI .....	8
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR TABEL.....	12
BAB I .....	13
PENDAHULUAN .....	13
A. LATAR BELAKANG PERANCANGAN .....	13
BAB II .....	18
METODE PERANCANGAN .....	18
A. ORISINALITAS.....	18
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK .....	20
1. Demografi (berdasarkan umur).....	20
2. GEOGRAFIS (berdasarkan wilayah).....	21
C. TUJUAN MANFAAT PERANCANGAN.....	21
1. Tujuan .....	21
2. Manfaat .....	22
D. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI .....	22
1. Logika dasar perancangan.....	22
2. Teknologi yang di butuhkan.....	23
3. Material yang akan di pergunakan.....	24
4. Biaya perancangan dan produksi .....	31
E. SKEMA PROSES KERJA.....	33
BAB III .....	35
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	35
A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	35
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA FUNGSI PRODUK RANCANGAN .....	37
C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN	38



**D. KELOMPOK DATA BEKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN**  
39

<b>BAB IV</b> .....	41
<b>KONSEP PERANCANGAN</b> .....	41
<b>A. TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS</b> .....	41
<b>B. TATARAN SISTEM</b> .....	41
- Cara penyebaran produk .....	41
- Cara kerja produk .....	42
<b>C. TATARAN PRODUK</b> .....	42
- Konsep.....	43
- Spesifikasi .....	44
- Gambar proses produksi .....	45
- Customisasi/Modifikasi .....	52
<b>D. TATARAN ELEMEN</b> .....	60
- Penjelasan unsur produk.....	61
- Unsur Rupa.....	62
<b>BAB V</b> .....	67
<b>PAMERAN</b> .....	67
<b>A. DESAIN FINAL</b> .....	67
<b>B. KONSEP PAMERAN</b> .....	68
<b>C. RESPON PENGUNJUNG</b> .....	70
<b>BAB VI</b> .....	72
<b>KESIMPULAN</b> .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	74
- Jurnal .....	74
- Website dan sumber lainya melalui internet.....	74
- Daftar nara sumber/informan.....	74
<b>LAMPIRAN</b> .....	76
<b>BERBAGAI SUMBER SEBAGAI ACUAN</b> .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 .....	1
Gambar 1.2 .....	2
Gambar 1.3 .....	3
Gambar 1.4 .....	3
Gambar 1.5 .....	4
Gambar 1.6 .....	5
Gambar 2.1 .....	6
Gambar 2.2 .....	11
Gambar 2.3 .....	12
Gambar 2.4 .....	12
Gambar 2.5 .....	13
Gambar 2.6 .....	14
Gambar 2.7 .....	14
Gambar 2.8 .....	15
Gambar 2.9 .....	15
Gambar 2.10 .....	16
Gambar 2.11 .....	16
Gambar 2.12 .....	17
Gambar 2.13 .....	17
Gambar 2.14 .....	18
Gambar 2.15 .....	18
Gambar 2.16 .....	19
Gambar 2.17 .....	22
Gambar 4.1 .....	29
Gambar 4.2 .....	29
Gambar 4.3 .....	32
Gambar 4.4 .....	32

Gambar 4.5 .....	33
Gambar 4.6 .....	33
Gambar 4.7 .....	34
Gambar 4.8 .....	34
Gambar 4.9 .....	35
Gambar 4.10 .....	36
Gambar 4.11 .....	36
Gambar 4.12 .....	37
Gambar 4.13 .....	37
Gambar 4.14 .....	38
Gambar 4.15 .....	38
Gambar 4.16 .....	39
Gambar 4.17 .....	46
Gambar 4.18 .....	48
Gambar 4.19 .....	49
Gambar 4.20 .....	50
Gambar 4.21 .....	51
Gambar 5.1 .....	52
Gambar 5.2 .....	54
Gambar 5.3 .....	54



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 .....	16
Tabel 3.1 .....	23
Tabel 3.2 .....	25
Tabel 3.3 .....	26
Tabel 3.4 .....	27
Tabel 4.1 .....	40
Tabel 5.1 .....	56

