

PERANCANGAN ACTION FIGURE DENGAN INSPIRASI WAYANG ANTASENA

Diajukan guna melengkapi sebagai syarat
mencapai gelar Sarjana Strata 1 (S1)



Oleh :

Achmad Ryan Drajat

NIM 41913110121

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Irwan Widodo S.Ds, M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN & SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2020**

PERANCANGAN ACTION FIGURE DENGAN INSPIRASI WAYANG ANTASENA

Achmad Ryan Drajat
41913110121

ABSTRACT

Action figures have become a new trend among Indonesian people, especially toy collectors. This can be seen in many emerging action figure communities on social media. Not only that the action figure market is also growing with the bustling of photography toys.

In this design, the author tries to choose the theme of the antasena puppet character to be applied to the action figure and combines it with the robotic style to produce the modern version of the puppet character. It is expected that by designing this action figure, it will be able to enliven the action figure toy industry from local characters who can compete with outside characters.

Keywords : Toys, Action Figure, Puppets, Antasena, Local characters



PERANCANGAN ACTION FIGURE DENGAN INSPIRASI WAYANG ANTASENA

Achmad Ryan Drajat
41913110121

ABSTRAK

Action figure telah menjadi trend baru dikalangan masyarakat Indonesia khususnya para kolektor mainan. Ini terlihat pada banyak bermunculannya komunitas komunitas pecinta action figure pada social media. Tidak hanya itu pasar action figure juga semakin berkembang dengan ramainya toys fotografi.

Pada perancangan ini penulis mencoba memilih tema karakter wayang antasena untuk di aplikasikan pada *action figure* dan memadukannya dengan gaya robotic untuk menghasilkan karakter wayang versi modern, diharapkan dengan perancangan action figure ini dapat ikut meramaikan industri mainan *action figure* dari karakter lokal yang dapat bersaing dengan karakter-karakter dari luar.

Kata Kunci : Mainan, Action Figure, Wayang, Antasena, Karakter lokal



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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Ryan Drajat
Nomor Induk Mahasiswa : 41913110121
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 Februari 2020

Yang memberikan pernyataan,


METERAI TEMPEL
TGL. 20
AF22BAHF355124481
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Achmad Ryan Drajat

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

Semester: Gasal

Tahun akademik: 2019-2020

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 ACTION FIGURE
DENGAN INSPIRASI WAYANG ANTASENA**

Disusun Oleh :

Nama : Achmad Ryan Drajat

NIM : 41913110121

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 04 Februari 2020

Pembimbing,



Irwan Widodo, S.ds, M.Ds

Jakarta, 20 Februari 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	SURAT KETERANGAN HASIL SIDANG TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS DESAIN & SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	--	----------

No.Dokumen	010 423 4 47 00	Distribusi						
Tgl. Efektif	7 MARET 2005							

Berdasarkan hasil Sidang Tugas Akhir Desain pada tanggal 04 Februari 2020 Semester **Ganjil Tahun Akademik 2019/2020**, maka mahasiswa berikut ini :

NAMA / N I M : **ACHMAD RYAN DRAJAT / 41913110121**
 Judul : **PERANCANGAN URBAN TOYS DENGAN INSPIRASI WAYANG ANTASENA**
 Pembimbing : **IRWAN WIDODO, S.DS., M.DS**

dinyatakan :

- ☐ **Lulus Langsung**
☒ **Lulus Melengkapi**
☐ **Tidak Lulus**

(A)

Ketua dan Anggota Dewan Penguji : (Ditandatangani setelah Sidang Seminar)

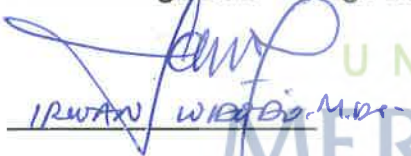
1.  **IRWAN WIDODO, M.DS**

2.  **Nukke Sylvia, M.DS**

3.  **Waridah Muthi'ah, M.Ds.**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR MELENGKAPI / PERBAIKAN
(ditandatangani setelah melakukan perbaikan)

Pembimbing/Ketua Sidang/Penguji I

 **IRWAN WIDODO, M.DS**

Penguji II

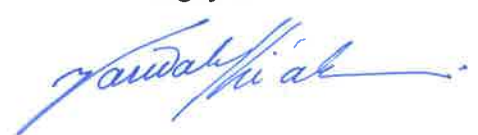
 **Nukke Sylvia, M.DS**

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, ST, M.Ds

Penguji III



Catatan :

- Lembar Pengesahan Tugas Akhir Desain Melengkapi/Perbaikan ini ditanda tangani apabila mahasiswa telah melengkapi/memperbaiki Tugas Akhir sesuai catatan Dewan Penguji pada saat Sidang Tugas Akhir Desain/ konsep perancangan.
- Lembar Pengesahan ini harus telah ditandatangani oleh Pembimbing, Penguji dan Ketua Sidang pada Tugas Akhir Desain yang telah dilengkapi/diperbaiki dikumpulkan.
- Jadwal pengumpulan **Melengkapi : 1 Minggu dari Jadwal Sidang** mak jam 16.⁰⁰.
- Jadwal pengumpulan **Perbaikan : 2 Minggu dari Jadwal Sidang** mak jam 16.⁰⁰.
- Apabila mahasiswa tidak memasukkan hasil Melengkapi/Perbaikan sesuai jadwal yang telah ditetapkan, maka status kelulusannya diturunkan **1 tingkat ke bawah.**

KATA PENGANTAR

Pada kesempatan ini, penulis ingin memanjatkan puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah mencurahkan nikmat hidup, kesehatan, rahmat, karunia, serta senantiasa melimpahkan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proyek tugas akhir ini tepat waktu. Penulis berharap proyek tugas akhir ini memberikan banyak informasi bagi pembaca dan bagi penulis sendiri. Penulis menyadari bahwa proyek tugas akhir ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat perbaikan dimasa yang akan datang.

Atas bantuan dan dukungan beberapa pihak selama proses tugas akhir ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua yang senantiasa mendukung dalam melaksanakan tugas akhir ini.
2. Bapak Hady Soedarwanto, S.T, M.Ds selaku kepala Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana dan Koordinator Tugas akhir.
3. Bapak Irwan Widodo, S.Ds, M.Ds sebagai dosen pembimbing yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan bimbingannya selama tugas akhir ini berlangsung.
4. Untuk beberapa pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas kontribusi yang diberikan secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis selama masa pengerjaan tugas akhir ini.

Semoga amal baik yang telah diberikan untuk kepentingan penulis dalam penyusunan laporan ini dapat bermanfaat untuk penulis dan para pembaca.

Jakarta _____ 2020

Achmad Ryan Drajat

DAFTAR ISI

COVER.....	i
ABSTRACT.....	ii
ABSTRAK.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	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.....	4
1.5. MANFAAT PERANCANGAN.....	4
 II. METODE PERANCANGAN.....	 6
2.1. ORISINALITAS.....	6
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	8
2.3. RELEVANSI & KONSEKUENSI STUDI.....	9
2.3.1. Logika Dasar Perancangan.....	9
2.3.2. Teknologi yang dibutuhkan.....	9
2.3.3. Material yang digunakan.....	9
2.4. SKEMA PROSES KERJA.....	11
2.4.1 Skema Proses Perancangan	11
2.4.2. Skema Proses Produksi.....	12
 III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	 14
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN.....	14
3.2. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN.....	15
3.2.1. Wayang Antasena.....	15
3.2.2. Action Figure Dengan Bentuk Robot.....	19
3.2.3. Teknik Mengubah bentuk.....	20
3.2.4. Makna Warna.....	22
3.3. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN.....	26
3.3.1. Material	26
3.3.2. Pengelompokan Action Figure Berdasarkan Artikulasinya ..	27
3.3.3. Artikulasi.....	32
3.4. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN	33
3.5. Tema Desain	34

IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	36
4.1. KONSEP DASAR.....	36
4.1.2 Proses Dasar Perancangan.....	36
4.1.2 Proses Produksi.....	37
4.2. KONSEP UKURAN.....	38
4.3. KONSEP BENTUK.....	38
4.4. KONSEP MATERIAL.....	43
4.4.1 Konsep Material.....	43
4.4.2 Konsep Visual.....	44
4.5. KONSEP WARNA.....	44
4.6. KONSEP MEKANIK.....	45
V. PAMERAN	50
5.1. DESAIN FINAL.....	50
5.2. KONSEP PAMERAN.....	52
5.3. RESPON PENGUNJUNG.....	53
5.4. EVALUASI PASCA PAMERAN	54
5.5. EVALUASI PASCA SIDANG	55
VI. KESIMPULAN	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	59



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Wayang Antasena.....	18
Tabel 2. Referensi <i>Action Figure</i> Dengan Bentuk Robot.....	20
Tabel 3. Rincian biaya produksi awal.....	34
Tabel 4. Proses Transformasi Bentuk Tubuh Wayang.....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bima – Marion Toys Store.....	6
Gambar 2. Wayang Archer.....	7
Gambar 3. Wayang Antareja – Harry Martawijaya.....	7
Gambar 4. Silokon Rubber & Katalyst.....	10
Gambar 5. Resin & Katalis.....	10
Gambar 6. Udang.....	18
Gambar 7. Diving Fins.....	19
Gambar 8. Marvel Legends Series 4.....	27
Gambar 9. Gashapon HG Masked Rider Series 32.....	28
Gambar 10. Vinyl Figure Kiva.....	28
Gambar 11. Real Action Heroes Masked Rider Black RX & Shadowmoon.....	29
Gambar 12. Vinyl Figure Kikaider.....	30
Gambar 13. ResinStatue/Patung Utuh Hulk.....	30
Gambar 14. Model Kit Gundam 00.....	31
Gambar 15. Artikulasi dan Join Umum.....	33
Gambar 16. Wayang Antasena.....	37
Gambar 17. Gambar kerja.....	38
Gambar 18. Transformasi Bentuk Tubuh.....	40
Gambar 19. Desain <i>Action Figure</i> N-Tasena setelah diolah kedalam bentuk 3 dimensi.....	43
Gambar 20. Desain <i>Action Figure</i> N-Tasena Setelah Diberi Warna.....	45
Gambar 21. Artikulasi Pada Wayang Antasena.....	45
Gambar 22. Kedua Sisi Wayang Antasena.....	46
Gambar 23. Artikulasi Pada Bagian Kepala dan Badan.....	47
Gambar 24. Artikulasi Pada Bagian Aksesoris.....	47
Gambar 25. Artikulasi Pada Bagian Kaki.....	48
Gambar 26. Artikulasi Pada Bagian Tangan Kiri.....	48
Gambar 27. Artikulasi Pada Bagian Tangan Kanan.....	49
Gambar 28. Gambar Teknik.....	50
Gambar 29. Gambar Presentasi Dengan Rendering Material.....	51
Gambar 30. Hasil Desain Akhir.....	52
Gambar 31. Pameran.....	53
Gambar 32. Komentar Pengunjung.....	54
Gambar 33. Cover komik antasena.....	55
Gambar 34. Perbaikan Bentuk Produk Paska Sidang.....	56