

## DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Rumusan Masalah .....	3
1.4. Pertanyaan Penelitian .....	3
1.5. Tujuan Penelitian .....	4
1.6. Batasan Masalah .....	4
1.7. Ruang Lingkup perancangan.....	4
1.8. Keterbatasan Perancangan .....	5
1.9. Manfaat Penelitian .....	5
1.10. Sistematika Penulisan laporan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1. Mainan Action Figure .....	6
2.1.1 Definisi Action Figure.....	8
2.1.2 Jenis Action figure .....	9
2.2. Kajian Sistem Joint .....	13
2.2.1 Definisi Sistem Joint .....	14
2.2.2 Aplikasi Joint Sistem Revoltech .....	20
2.3. Kajian Karakter Pokemon Registeel .....	21
2.3.1 Trend Mainan Action Figure di Indonesia .....	22
2.3.2 Trend Mainan Pokemon di Indonesia .....	22
2.3.3 Analisa Produk Eksisting .....	23
2.4. Kajian Material.....	25

2.4.1	Material Pembuatan Action Figure .....	25
2.4.2	Jenis Material Rangka Dalam (Inner Frame) .....	30
2.4.3	Jenis Material Rangka Luar (Outer Frame).....	32
2.4.4	Alat Produksi Rangka Dalam Dan Rangka Luar .....	33
2.5.	Kajian Estetik/Rupa Re-desain Pokemon Registeel.....	35
2.6.	Kajian Lapangan Komunitas Toys Hobby Mokit .....	37
2.6.1	Kegiatan Komunitas Hobby Mokit .....	37
2.7.	Summary .....	39
BAB III METODE		40
3.1.	Rancangan Penelitian .....	40
3.2.	Metode Penggalan Data .....	40
3.3.	Metode Proses Perancangan.....	41
3.3.1.	Studi Literatur .....	41
3.3.2.	Proses Perancangan.....	42
3.4.	Metode Validasi .....	42
BAB IV PEMBAHASAN		44
4.1.	Hasil Perancangan.....	44
4.1.1.	SWOT .....	44
4.1.2.	5W + 1H.....	44
4.1.3.	TOR.....	45
4.1.4.	Parameter Aspek Desain .....	46
4.1.5.	Aspek Desain .....	46
4.1.6.	Analisa Aspek Desain .....	48
4.1.7.	Aspek Material .....	49
4.1.8.	Aspek Fungsi.....	50
4.1.9.	Aspek Rupa .....	50
4.2.	Hasil Validasi .....	52
4.2.1.	Mind Mapping.....	52
4.2.2.	Image Board.....	53
4.2.3.	Image Chart.....	54
4.2.4.	Product Competitor .....	55
4.2.5.	Konsep Perancangan .....	55
4.2.6.	Proses Perancangan.....	59
BAB V KESIMPULAN		60
5.1.	Kesimpulan .....	61
5.2.	Saran/Rekomendasi.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....		63
LAMPIRAN.....		64