

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VISUAL KARAKTER MAINAN BONEKA FASHION SEBAGAI MEDIA EDUKASI PAKAIAN ADAT SUKU JAWA UNTUK ANAK USIA PRASEKOLAH

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :

Zahra Agnestia Wiedhella

20052010119

Dosen Pembimbing 1 :

Alfian Candra Ayuswantana S.T., M.Ds

Dosen Pembimbing 2 :

Widyasari, S.T., M.T.

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS ARSITEKTUR
DAN DESAIN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

JAWA TIMUR

2023/2024

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VISUAL KARAKTER MAINAN BONEKA FASHION
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PAKAIAN ADAT SUKU JAWA UNTUK ANAK
USIA PRASEKOLAH

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :
Zahra Agnestia Wiedhella
20052010119

Dosen Pembimbing 1 :
Alfian Candra Ayuswantana S.T., M.Ds

Dosen Pembimbing 2 :
Widyasari, S.T., M.T.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS ARSITEKTUR
DAN DESAIN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR
2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN VISUAL KARAKTER MAINAN BONEKA FASHION SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PAKAIAN ADAT SUKU JAWA UNTUK ANAK USIA
PRASEKOLAH**

Disusun Oleh :

ZAHRA AGNESTIA WIEDHELLA

20052010119

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 13 Mei 2024

Pembimbing 1



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.

NIP. 19880505 201903 1018

Pembimbing 2



Widvasari, S.T., M.T.

NPT. 182 19890920 075

Penguji 1



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Penguji 2



Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.

NPT. 21219941124261

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN VISUAL KARAKTER MAINAN BONEKA FASHION SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PAKAIAN ADAT SUKU JAWA UNTUK ANAK USIA
PRASEKOLAH**

Disusun Oleh :

ZAHRA AGNESTIA WIEDHELLA

20052010119

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 13 Mei 2024

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Alfian Candra Avuswantana, S.T., M.Ds.

NIP. 19880505 201903 1018

Widyasari, S.T., M.T.

NPT. 182 19890920 075

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S-1)**

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

**Masnuna, ST., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004**

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan keanekaragaman budaya dan mempunyai ciri khas budaya tersendiri pada setiap suku yang tersebar di berbagai pulau. Pakaian adat merupakan salah satu kekayaan yang dimiliki Indonesia yang harus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa. Salah satu permasalahan utama dalam dunia pendidikan adalah kurang efektifnya metode pembelajaran yang digunakan oleh siswa. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, diperlukan inovasi dalam hal gaya belajar siswa. Anak tidak hanya duduk diam mendengarkan ceramah yang diberikan oleh gurunya tetapi mereka juga aktif berinteraksi dengan berbagai bahan, benda dan anak lain disekitarnya. Perkembangan boneka dari masa ke masa berbeda-beda baik dari segi bentuk fisik maupun fungsinya. Boneka pada zaman sekarang mempunyai fungsi yang sangat luas dilihat dari bentuk fisiknya, mulai dari aksesoris, furniture, mainan, bahkan media pembelajaran. Perancangan desain boneka memerlukan karakter visual yang mempunyai ciri dan kepribadian yang khas, ekspresi wajah untuk menangkap emosi, bahasa tubuh untuk menyampaikan suatu cerita atau pesan.

ABSTRACT

Indonesia is an archipelagic country that is rich in cultural diversity and has its own cultural characteristics in each tribe spread across various islands. Traditional clothing is one of the riches that Indonesia has which must be preserved by the nation's future generations. One of the main problems in the world of education is the lack of effective learning methods used by students. In improving the quality of education, innovation is needed in terms of student learning styles. Children not only sit quietly listening to lectures given by their teachers but they also actively interact with various materials, objects and other children around them. The development of dolls from time to time differs in terms of their physical form and function. Dolls in the current era have very broad functions seen from their physical form, ranging from accessories, furniture, toys, even learning media. The design of a doll design requires visual characters that have distinctive characteristics and personality, facial expressions to capture emotions, body language to convey a story or message.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Visual Karakter Mainan Boneka Fashion Sebagai Media Edukasi Pakaian Adat Suku Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah”.

Penyusunan Tugas Akhir ini untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik serta memperoleh Gelar Sarjana (S-1). Selain itu juga untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun Tugas Akhir ini banyak mendapat dukungan, bimbingan dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibnu Sholichin, S.T., M.T. Selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain.
2. Masnuna, ST., M.Sn. Selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Alfian Candra Ayuswantana, S.T. ,M.Ds. Selaku dosen pembimbing 1 yang dengan sabar dan tulus telah memberikan perhatian, dukungan, pengertian dan pengarahan.
4. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan dan arahan selama mengikuti pendidikan.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan motivasi baik dari segi fisik maupun rohani.
6. Teman penulis mulai dari teman masa kecil, teman dekat, teman *online* serta teman-teman Desain Komunikasi Visual angkatan 20 yang telah menemani dan berjuang bersama menyelesaikan pendidikan.

Surabaya, 13 Mei 2024



Penulis

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 13 Mei 2024



Zahra Agnestia Wiedhella

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
ASBTRAK.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	xiii
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	7
BAB 2.....	8
LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING.....	8
2.1 Definisi Operasional Judul.....	8
2.2 Landasan Teori.....	11
2.3 Studi Eksisting.....	39
BAB III.....	46
METODOLOGI DESAIN.....	46
3.1 Metode Perancangan.....	46
3.2 Objek Perancangan.....	46
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.4 Teknik Analisis Data.....	48
3.5 Analisis <i>Consumer Insight</i>	57
3.6 Analisis <i>Consumer Journey</i>	57
3.7 Sintesa Data.....	62

3.8 <i>Unique Selling Proposition</i>	62
BAB IV	63
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	63
4.1 Perumusan Konsep.....	63
4.2 Konsep Verbal.....	64
4.3 Konsep Visual.....	71
4.4 Konsep Media.....	74
4.5 Proses Desain.....	82
4.6 Alternatif Desain.....	83
4.7 Validasi Desain.....	86
4.8 Hasil Desain.....	89
4.9 Implementasi Desain.....	90
4.10 Anggaran Rancangan Desain.....	93
BAB V	94
PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	97
LAMPIRAN ASISTENSI	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.....	7
Gambar 2.1 Boneka Tangan.....	12
Gambar 2.2 Boneka Penuh.....	12
Gambar 2.2 Boneka Jari.....	13
Gambar 2.3 Boneka Wayang Kulit.....	14
Gambar 2.4 Boneka Tali.....	14
Gambar 2.5 Kain Flanel.....	15
Gambar 2.6 Kain Velboa.....	16
Gambar 2.7 Kain Rasfur.....	16
Gambar 2.8 Kain Nylex.....	17
Gambar 2.9 Kain Yelvo.....	17
Gambar 2.10 Kain Snail.....	18
Gambar 2.11 Pembuatan Pola.....	19
Gambar 2.12 Pembentukan <i>Prototype</i>	19
Gambar 2.13 Penjahitan Pola.....	20
Gambar 2.14 Pengisian Dacron.....	20
Gambar 2.15 Penambahan Aksesoris.....	21
Gambar 2.16 Pangsi.....	22
Gambar 2.17 Kebaya.....	23
Gambar 2.18 Bedahan.....	24
Gambar 2.19 Kebaya.....	24
Gambar 2.20 Menak.....	25
Gambar 2.21 Kebaya.....	26
Gambar 2.22 Surjan.....	26
Gambar 2.23 Beskap.....	27
Gambar 2.24 Blangkon.....	27
Gambar 2.25 Kebaya.....	28
Gambar 2.26 Manten.....	29
Gambar 2.27 Rancangan.....	30
Gambar 2.28 Pesa'an Madura.....	31
Gambar 2.29 Pakaian Cak dan Ning.....	32

Gambar 2.30 Titik.....	36
IV Gambar 2.31 Garis.....	36
Gambar 2.32 Bidang.....	37
Gambar 2.33 Tekstur.....	37
Gambar 2.34 Ruang.....	38
Gambar 2.35 Warna.....	38
Gambar 2.36 Tipografi.....	39
Gambar 2.37 Ilustrasi.....	40
Gambar 2.38 Boneka Cinderella.....	40
Gambar 2.39 Boneka Beruang.....	42
Gambar 2.40 Boneka Barbie.....	44
Gambar 3.1 Narasumber Guru TK Tunas Mandiri.....	47
Gambar 3.2 Narasumber Guru TK Mutiara Bangsa.....	52
Gambar 3.3 Narasumber <i>CEO</i> dan <i>Co-Founder</i>	53
Gambar 3.4 Data Observasi TK.....	55
Gambar 3.5 Data Observasi Toko Mainan.....	55
Gambar 3.6 <i>Focus Group Discussion</i>	56
Gambar 3.7 Alternatif Desain Karakter.....	56
Gambar 3.8 FGD Gaya Gambar.....	57
Gambar 3.9 <i>Consumer Journey</i> 1.....	58
Gambar 3.10 <i>Consumer Journey</i> 2.....	60
Gambar 4.1 Perumusan <i>Keyword</i>	63
Gambar 4.2 Gaya Gambar.....	72
Gambar 4.3 Warna.....	72
Gambar 4.4 Tipografi.....	73
Gambar 4.5 Desain Kemasan.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Consumer Journey</i> 1.....	59
Tabel 3.2 <i>Consumer Journey</i> 2.....	60
Tabel 4.1 Anatomi Pakaian.....	69