

TUGAS AKHIR

BONEKA PANDAWA LIMA DAN SRIKANDI SEBAGAI PENGENALAN WAYANG

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



Disusun oleh:

Prida Azzahra Intani 41915120040

**UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
JURUSAN DESAIN PRODUK
MERUYA - JAKARTA
2020**

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

Semester Genap

Tahun Akademik 2019/2020

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata I (S-1), Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta

Judul Tugas Akhir "Boneka Pandawa Lima dan Srikandi Sebagai Pengenalan Wayang"

Disusun Oleh

Nama Prida Azzahra Intani

NIM 41915120040

Program Studi Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **29 Juli 2020**

Pembimbing,


 UNIVERSITAS
 MERCU BUANA

Agustan, S.Pd., M.Sn.

Jakarta, 12 Agustus 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir




(Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.)

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk



(Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.)

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

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2019/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prida Azzahra Intani

Nomor Induk Mahasiswa : 41915120040

Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : Boneka Pandawa Lima dan Srikandi sebagai Pengenalan Wayang

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.

UNIVERSITAS

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 05 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



(Prida Azzahra Intani)

PANDAWA LIMA AND SRIKANDI DOLLS AS AN INTRODUCTION TO WAYANG

Prida Azzahra Intani

41915120040

ABSTRACT

Toys are one that parents use as a tool to help children play or learn. In this era, many people make toys as learning aids for early childhood, both formally and informally.

This doll toy is made with the aim of introducing Nusantara characters to children aged 3-5 years, at this age the child can be said to be the Golden age or good for recognition and learning. The mechanism of the system made in this doll toy is loading and unloading so that children are trained to combine each part of the doll, when the child's doll is joined, it indirectly moves all the muscles of the fingers with the aim of training the child's fine motor skills.

This concept is inspired by the Wayang Golek which is then deformed into a set-up toy, and also stylized so that it changes shape or simplifies it but does not leave the original shape of the previous product.

Keywords : *Unloading dolls, toys, archipelago characters*

BONEKA PANDAWA LIMA DAN SRIKANDI SEBAGAI PENGENALAN WAYANG

Prida Azzahra Intani

41915120040

ABSTRAK

Mainan menjadi salah satu yang digunakan orang tua sebagai alat bantu anak dalam bermain ataupun belajar. Pada zaman ini banyak masyarakat menjadikan Mainan sebagai alat bantu belajar anak usia dini, dari segi formal maupun informal.

Mainan Boneka ini dibuat dengan tujuan pengenalan Karakter Nusantara pada anak usia 3-5 Tahun, pada usia ini anak dapat dikatakan masa Golden age atau baik untuk pengenalan dan pembelajaran. Mekanisme sistem yang dibuat pada Mainan Boneka ini yaitu Bongkar Pasang sehingga anak dilatih untuk menggabungkan setiap bagian boneka, pada saat penggabungan boneka anak secara tidak langsung menggerakkan seluruh otot jari-jari tangan dengan tujuan melatih motorik halus anak.

Konsep ini terinspirasi dari Wayang Golek yang kemudian di deformasi menjadi mainan bongkar pasang, dan juga stilasi sehingga merubah bentuk atau menyederhanakan tetapi tidak meninggalkan bentuk asli pada Produk terdahulu.

Kata Kunci : *Boneka Bongkar pasang, Mainan, Karakter Nusantara*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “BONEKA PANDAWA LIMA DAN SRIKANDI SEBAGAI PENGENALAN WAYANG” sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana (S1) dalam program studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penyusunan laporan ini tak lepas dari bimbingan, motivasi, dan bantuan banyak pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu.
2. Kedua Orang Tua penulis Bapak Afif Dairobby Chaidar dan Ibu Siti Soleha yang selalu mendoakan, mendukung dan memberikan pengorbanan baik dari segi moril maupun material yang tak pernah terhitung nilainya kepada penulis.
3. Kakak penulis, Mutafanny Ramdhona Chaidar yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, S.Ds, M.Ds, C.S selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Hady Soedarwanto, ST, M.Ds selaku koordinator Tugas Akhir dan Kepala Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
6. Bapak Agustan, S.Pd, M.Sn selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dalam merancang produk dan ilmu yang bermanfaat untuk penulis sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.

7. Bapak Ardo Bernando, S.Ds, M.Ds dan Bapak Mesah Nur Sejati, S.Pd, M.Sn selaku dosen penguji, Terima kasih atas ilmu dan saran yang diberikan.
8. Staff Tata Usaha serta dosen-dosen Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
9. Teman-teman satu bimbingan dan seperjuangan saya yang telah bersama-sama berjuang dan saling mendukung satu sama lain untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis selama penyusunan laporan ini.

Akhir kata penulis sebagai manusia biasa menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, saya selaku penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun, semoga laporan ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat serta inspirasi bagi pembaca.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 05 Agustus 2020

Prida Azzahra Intani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Judul dan Intepretasi Judul.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Permasalahan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN	
2.1 Originalitas.....	5
2.2 Kelompok Pengguna Produk.....	9
2.3 Skema Proses Kerja.....	10
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	
3.1 Data dan Analisa yang berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	13
3.2 Data dan Analisa yang berkaitan dengan Aspek Estetika Produk Rancangan.....	22
3.3 Data dan Analisa yang berkaitan dengan Aspek Sistem Rancangan.....	37
3.4 Data dan Analisa yang berkaitan dengan Aspek Pembiayaan Rancangan.....	44
3.5 Tema Desain.....	45

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	
4.1 Konsep Dasar.....	46
4.2 Konsep Ukuran.....	48
4.3 Konsep Bentuk.....	49
4.4 Konsep Material.....	53
4.5 Konsep Warna.....	54
4.6 Konsep Mekanik.....	59
BAB V KEGIATAN PAMERAN	
5.1 Desain Final.....	61
5.2 Konsep Pameran.....	70
5.3 Respon Pengunjung.....	77
BAB VI KESIMPULAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Boneka LOL.....	5
Gambar 2 Boneka Barbie.....	6
Gambar 3 Robot.....	7
Gambar 4 Boneka Disney Princess.....	7
Gambar 5 Lego.....	8
Gambar 6 Mainan Edukasi.....	15
Gambar 7 Mainan Fun.....	16
Gambar 8 Mainan Berteknologi.....	17
Gambar 9 Sketsa Balok dalam Motorik Halus.....	21
Gambar 10 Keseluruhan Sketsa Motorik Halus.....	21
Gambar 11 Warna Primer.....	31
Gambar 12 Warna Sekunder.....	32
Gambar 13 Warna Tersier.....	32
Gambar 14 Warna Hangat.....	32
Gambar 15 Warna Dingin.....	33
Gambar 16 Warna Pastel.....	34
Gambar 17 Komposisi Pastel Merah.....	34
Gambar 18 Komposisi Pastel Biru.....	34
Gambar 19 Plywood.....	38
Gambar 20 Particle Board.....	39
Gambar 21 MDF Board.....	39
Gambar 22 Sketsa Sistem 1.....	41
Gambar 23 Sketsa Sistem 2.....	41
Gambar 24 Sketsa Sistem 3.....	42
Gambar 25 Sketsa Keseluruhan sistem Boneka.....	42
Gambar 26 Konsep Ukuran.....	49
Gambar 27 Sketsa Karakter 1.....	49
Gambar 28 Sketsa Karakter 2.....	50
Gambar 29 Tampak Samping Karakter 1.....	50
Gambar 30 Tampak Samping Karakter 2.....	51

Gambar 31 Tampak Belakang Karakter 1.....	51
Gambar 32 Tampak Belakang Karakter 2.....	51
Gambar 33 Tampak Depan Karakter 3.....	52
Gambar 34 Tampak Depan Karakter 4.....	52
Gambar 35 Tampak Depan Karakter 5.....	53
Gambar 36 Tampak Depan Karakter 6.....	53
Gambar 37 Material MDF.....	54
Gambar 38 Material Cat Bioduo.....	54
Gambar 39 Warna Cat Bioduco.....	55
Gambar 40 Warna Karakter Arjuna.....	55
Gambar 41 Warna Karakter Yudhistira.....	56
Gambar 42 Warna Karakter Bima.....	56
Gambar 43 Warna Karakter Nakula.....	57
Gambar 44 Warna Karakter Sadewa.....	57
Gambar 45 Warna Karakter Srikandi.....	58
Gambar 46 Ukuran Keseluruhan Mainan.....	61
Gambar 47 Ukuran bagian Kostum Boneka.....	62
Gambar 48 Ukuran samping Kostum Boneka.....	62
Gambar 49 Ukuran lebar depan Boneka.....	63
Gambar 50 Ukuran keseluruhan Boneka dalam.....	63
Gambar 51 Ukuran bagian Boneka dalam.....	63
Gambar 52 Ukuran lebar Boneka dalam.....	64
Gambar 53 Ukuran samping Boneka dalam.....	64
Gambar 54 Sistem Boneka dalam.....	64
Gambar 55 Sistem Kerja bagian 1.....	65
Gambar 56 Sistem Kerja bagian 2.....	65
Gambar 57 Sistem Kerja tangan Boneka.....	65
Gambar 58 Sistem Kerja satuan Boneka.....	66
Gambar 59 Sistem Kerja keseluruhan Mainan Boneka.....	66
Gambar 60 Display 1.....	67
Gambar 61 Display 2.....	67
Gambar 62 Display 3.....	68

Gambar 63 Display 4.....	68
Gambar 64 Display 5.....	69
Gambar 65 Display 6.....	69
Gambar 66 Display keseluruhan.....	70
Gambar 67 Tampilan Web.....	71
Gambar 68 Tampilan Pilihan Fakultas.....	71
Gambar 69 Tampilan Desain Produk.....	72
Gambar 70 Tampilan Galeri Desain Produk.....	72
Gambar 71 Tampilan Pameran Website FDSK.....	73
Gambar 72 Penjelasan Pameran pada Website.....	73
Gambar 73 Penjelasan Data dan Analisa pada Website.....	74
Gambar 74 Desain Final Pameran pada Website I.....	75
Gambar 75 Desain Final Pameran pada Website II.....	75
Gambar 76 Galeri Karya Pameran pada Website.....	76
Gambar 77 Profile Pameran pada Instagram.....	76
Gambar 78 Respon Komentar pada Website.....	78
Gambar 79 Respon Komentar pada Instagram.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skema Proses Perancangan.....	10
Tabel 2 Skema Proses Produksi.....	11
Tabel 3 Data dan Analisa.....	13
Tabel 4 Data Antropometri.....	43
Tabel 5 Biaya Perancangan.....	44
Tabel 6 Konsep Ukuran Boneka.....	48

