

TUGAS AKHIR

**BONEKA DENGAN ESTETIKA KHAS PENARI
GAMBYONG**

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



Oleh :

RIZQA SARIYULIA

NIM 41916110055

Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing:

Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds.

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



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

Q

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2019 / 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizqa Sari Yulia
Nomor Induk Mahasiswa : 41916110055
Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Boneka dengan Estetika Khas Penari Gambyong

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.

MERCU BUANA

Jakarta, 30 Juli 2020

Yang memberikan pernyataan,



Rizqa Sari Yulia



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

Q

Semester: 8

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), Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Boneka Dengan Estetika Khas Penari Gambyong

Disusun Oleh :

Nama : Rizqa Sari Yulia

NIM : 41916110055

Program Studi : Desain Produk / Desain Komunikasi Visual / Desain Interior

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 30 Juli 2020

Pembimbing,

UNIVERSITAS

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.,

MERCU BUANA

Jakarta, 12 Agustus 2020

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.,

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.,

ABSTRAK

Saat ini, mainan menjadi suatu media yang juga digemari oleh orang dewasa. Salah satu jenis mainan yang digemari dan banyak dikoleksi oleh orang dewasa adalah boneka. Boneka koleksi biasanya terlalu rapuh, rumit, atau mahal untuk mainan anak-anak. Pada produk boneka saat ini, terdapat suatu tren desain yang terinspirasi dari budaya tradisional. Hal ini bisa jadi karena faktor pelestarian budaya maupun nostalgia bagi pemiliknya. Menyangkut pelestarian budaya, Indonesia sendiri memiliki banyak kebudayaan unik di setiap daerahnya seperti tari Gambyong. Kelembutan dan keindahan sosok wanita yang dicerminkan pada tari Gambyong ini sejalan dengan esensi boneka pada umumnya. Karena hal-hal tersebut, muncul ide perancangan boneka yang bertema Penari Gambyong yang dapat dikoleksi oleh orang dewasa.

Kata Kunci: boneka, penari Gambyong, mainan



ABSTRACT

Currently, toys are a medium that is also favored by adults. One type of toy that is popular and widely collected by adults is a doll. Collectible dolls are usually too fragile, complicated, or expensive for children's toys. In doll products today, there is a design trend that is inspired by traditional culture. This could be due to cultural preservation and nostalgia for the owner. Regarding cultural preservation, Indonesia itself has many unique cultures in each region such as the Gambyong dance. The tenderness and beauty of the female figure that is reflected in the Gambyong dance is in line with the essence of dolls in general. Because of these things, an idea emerged to design a doll with the theme of a Gambyong dancer that adults could collect.

Keywords: dolls, Gambyong dancer, toys



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan YME, karena berkat rahmat Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas Tugas Akhir desain produk ini. Dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, penulis juga dibantu oleh banyak pihak. Karenanya, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moral selama penulis penulisan laporan Tugas Akhir.
2. Dr. Ariani Wardhani, M.Ds.Cs, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds., selaku pembimbing Tugas Akhir, Ketua Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana dan koordinator Tugas Akhir yang atas bimbingannya sangat membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Bapak Rinaldy Octora, yang karena dukungan teknis dan moralnya telah membantu memperluas wawasan penulis.
5. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Desain Produk, tepatnya rekan-rekan terdekat penulis: Ika, Rafi, Michael, Desy, Ghaffar, Ardi dan Yusuf yang telah menjadi tempat berkeluh kesah dan meminta saran sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada para pembaca yang telah menyempatkan diri untuk membaca laporan hasil Tugas Akhir ini. Besar harapan penulis agar laporan yang disusun dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi untuk perancangan produk serupa.

Jakarta, 11 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2. Judul Dan Interpretasi Judul.....	5
1.3. Tujuan Perancangan.....	5
1.4. Permasalahan Perancangan.....	6
1.5. Manfaat Perancangan.....	6
BAB II METODE PERANCANGAN.....	7
2.1. Originalitas.....	7
2.2. Kelompok Pengguna Produk.....	8
2.3. Skema Proses Kerja.....	9
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	13
3.1. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	14
3.2. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Estetika Produk Rancangan.....	16
3.3. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Sistem Produk Rancangan.....	48
3.4. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Rancangan.....	56
BAB IV KONSEP RANCANGAN.....	58
4.1. Konsep Dasar.....	58
4.2. Konsep Ukuran.....	58
4.3. Konsep Material.....	60
4.4. Konsep Mekanik.....	61
4.5. Konsep Warna.....	61
BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN.....	62
5.1. Desain Final.....	62

5.2.	Konsep Pameran.....	64
5.3.	Respon Pengunjung.....	64
5.4.	Pasca Sidang.....	66
BAB VI KESIMPULAN.....		67
6.1.	Kesimpulan.....	67
6.2.	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....		68
LAMPIRAN.....		69



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 – Kokoshnik	3
Gambar 2 – Sketsa Black Box	13
Gambar 3 – Jenis Tubuh Baru Barbie	17
Gambar 4 – Boneka Harucasting dengan Vitiligo	17
Gambar 5 – Deutero Malayid	18
Gambar 6 – Fitur Wajah Boneka Penari Gambyong	19
Gambar 7 – Mainan Dengan Gestur Dinamis	20
Gambar 8 – Gestur Tangan Nyekitihing	20
Gambar 9 – Gestur Tangan Ngrayung	21
Gambar 10 – Gerakan Kebyok	21
Gambar 11 – Gerakan Menthang	22
Gambar 12 – Gerakan Menthang	22
Gambar 13 – Gerakan Seblak	23
Gambar 14 – Gerakan kaki Debeg	23
Gambar 15 – Gerakan Kaki Gejug	23
Gambar 16 – Gerakan Kaki Srisig	24
Gambar 17 - Gerakan Tanjak	24
Gambar 18 - Gerakan Hoyog	25
Gambar 19 – Gerakan Mendhak	25
Gambar 20 – Gestur Penari Gambyong	26
Gambar 21 – Boneka Iplehouse	27
Gambar 22 – Pakaian Tradisional Korea	28
Gambar 23 - Boneka Ringdoll "He-Yi"	28
Gambar 24 – Boneka Legend Doll “Lan Ling”	29
Gambar 25 – Boneka Popovy limited bertema Shogun	29
Gambar 26 – Topi Kawari Kabuto	30
Gambar 27 – Kostum Penari Gambyong	30
Gambar 28 - Mekak	31
Gambar 29 - Desain Kostum Awal	32
Gambar 30 – Inspirasi Koleksi Gaun Florence Fashion Week 2020 Berta	33
Gambar 31- Kostum Priyanka Chopra dan Ariana Grande	33
Gambar 32 - Kostum Boneka Popovy	34
Gambar 33 – Skema Warna Earthy	35
Gambar 34 - Skema Tren Warna 2020	35
Gambar 35 – Warna Ultramarine Green	36
Gambar 36 - Koleksi Busana Bewarna Ultramarine Green	36
Gambar 37 - Warna Emas	37
Gambar 38 – Koleksi Busana Bewarna Emas	37
Gambar 39 – Warna Burnt Henna	37
Gambar 40 – Koleksi Busana Warna Burnt Henna	38
Gambar 41 - Alternatif Desain Kostum 1	38
Gambar 42 –Alternatif Desain Kostum 2	39
Gambar 43 – Pola Korset dan dalaman Bodysuit	40
Gambar 44 - Visualisasi Rancangan Busana Boneka	41
Gambar 45 – Riasan Rambut Penari Gambyong	41

Gambar 46 – Riasan Rambut Adat Jawa	42
Gambar 47 - Gelung Gedhe	42
Gambar 48 - Penyederhanaan Bentuk Sanggul	43
Gambar 49 – Wig Boneka Sanggul Modifikasi	43
Gambar 50 – Gunungan Gapuran Surakarta	44
Gambar 51 – Hiasan Kepala Inspirasi Gunungan Gapuran Solo	45
Gambar 52 – Riasan Penari Gambyong	46
Gambar 53 – Pemetaan <i>Blushing & Shadow</i>	46
Gambar 54- Hasil Riasan Wajah Boneka	47
Gambar 55 – Sebelum dan Sesudah Body Blushing	47
Gambar 56 – Sketsa Black Box Artikulasi Boneka Penari Gambyong.	48
Gambar 57 – Tipe Sendi Single Joint dan Double Joint	48
Gambar 58 – Figma Deadpool	54
Gambar 59 - Desain Persendian Boneka	55
Gambar 60 - Konsep Ukuran Wajah Boneka	59
Gambar 61 - Prototipe Kepala Boneka	60
Gambar 62 – Opini User mengenai material boneka	61
Gambar 63 – Gambar Teknik Boneka	62
Gambar 64 – Desain Kostum Akhir dan Produk Jadi	63
Gambar 65 – Laman Pameran pada Galeri FDSK	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sistem Joint Produk Sejenis	53
Tabel 2. Perencanaan Pembiayaan	57
Tabel 3. Komentar pada Pameran	64



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Halaman Satu Kartu Asistensi	69
Lampiran 2. Halaman Dua Kartu Asistensi	70
Lampiran 3. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir	71

