

**PERANCANGAN TAS BONEKA SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN PAKAIAN ADAT TRADISIONAL
KALIMANTAN TIMUR UNTUK KAUM REMAJA**



PERANCANGAN

Oleh :

YERIKA

191013027

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN TAS BONEKA SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN PAKAIAN ADAT TRADISIONAL
KALIMANTAN TIMUR UNTUK KAUM REMAJA**



PERANCANGAN

Oleh :

YERIKA

191013027

Tugas Akhir ini Diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
dalam Bidang Desain Produk

2024

Tugas Akhir berjudul :

PERANCANGAN TAS BONEKA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PAKAIAN ADAT TRADISIONAL KALIMANTAN TIMUR UNTUK KAUM REMAJA diajukan oleh Yerika (1910134027), Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 90321), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



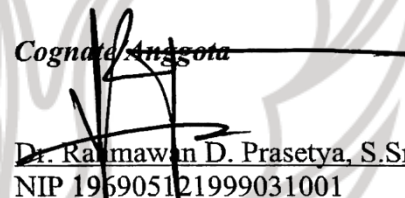
Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP 196505221992031003
NIDN. 0022056503

Pembimbing II/Anggota



Sekartaji Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIP 196807111998022001
NIDN. 001107681

Cognate/Anggota



Dr. Rasmawan D. Prasetya, S.Sn., M.Si.
NIP 196905121999031001
NIDN. 0012056905

Ketua Program Studi Desain Produk



Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 196409211994031001
NIDN. 0021096402

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A.
NIP 197703152002121005
NIDN. 0015037702

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



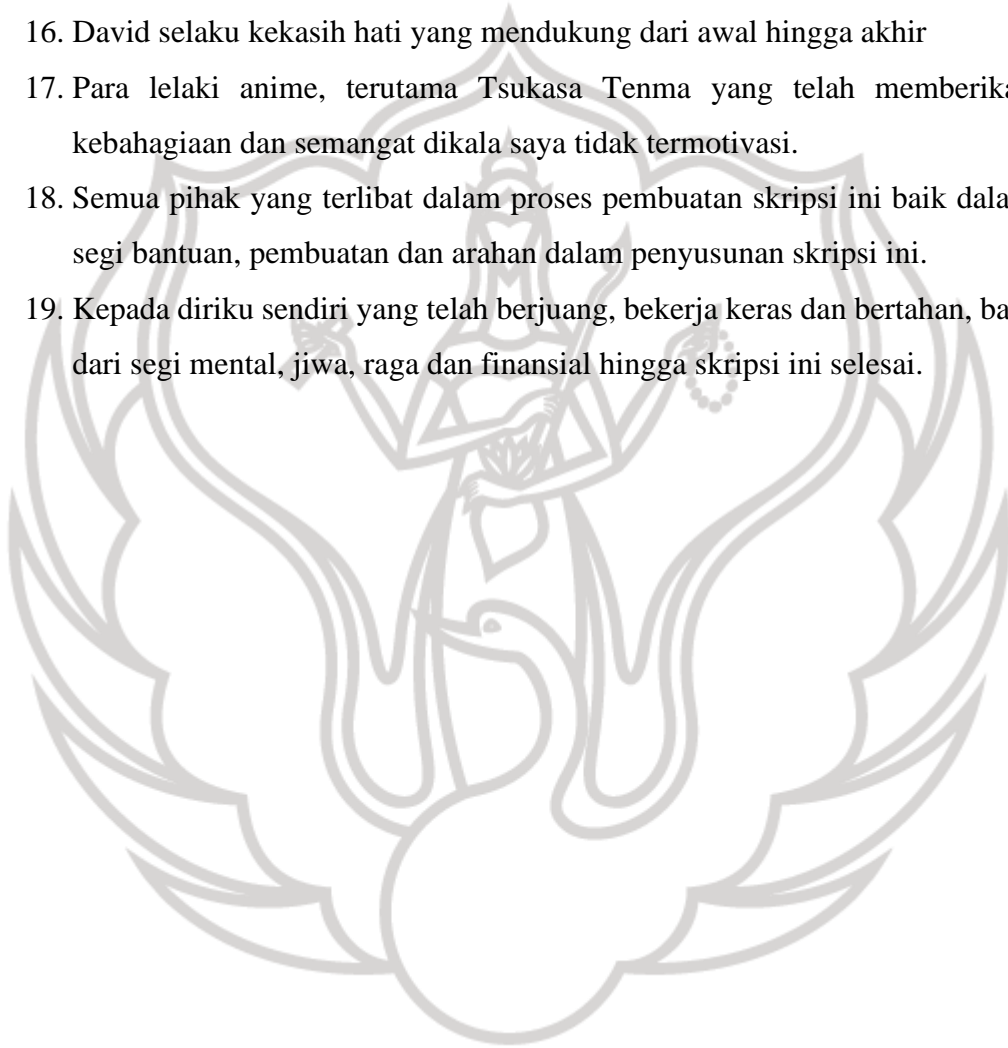
Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.
NIP 197010191999031001
NIDN. 0019107005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat serta keberkahan-Nya dan dukungan dari orang-orang tercinta, telah diselesaikannya Skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia, penulis menuliskan rasa terima kasih kepada :

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia
3. Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. Selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Endro Tri Susanto, S,Sn., M.Sn. Selaku Ketua Jurusan Program Studi Desain Produk
5. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar telah memberikan saran, kritik, masukan serta dukungan saat pengerjaan Tugas Akhir ini
6. Sekartaji Suminto, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar telah memberikan masukan dan saran, serta memberikan semangat saat penulisan laporan Tugas Akhir ini
7. Dr. Rahmawan D. Prasetya, S.Sn., M.Si. Selaku *Cognate* yang telah hadir dan berpartisipasi sebagai penguji dalam sidang Tugas Akhir ini
8. Semua dosen-dosen Desain Produk yang telah mengampu dan membimbing penulis hingga memiliki bekal ilmu agar bisa mengerjakan Tugas Akhir dengan baik
9. Semua staff Desain Produk yang telah membantu memberikan arahan dalam proses Tugas Akhir
10. Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan serta do'a yang tiada henti untuk keberhasilan saya dalam apapun yang saya kerjakan.
11. Saudari-saudari dan keluarga besar yang telah memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Terysmuz, Haymond, Mystical-san, Asahi, Hanae, Rebel, dan Haitham yang selalu hadir, tiada henti memperhatikan, memberi peringatan serta memberikan pesan semangat dan motivasi saat saya berada dititik terendah.

13. Sahabatku, Vania Anggoro yang menjadi teman susah senang dikala rintangan menghadang dan selalu membantu setiap saat baik secara moral dan material dalam proses perancangan skripsi ini.
14. Teman-teman cosplay, perkuliahan, ataupun yang berada di kota asal, yang telah membantu serta mendengarkan keluh kesah skripsi.
15. Meng dan Chel Chel, sebagai kucing yang kadang datang untuk menghibur saya dalam mengerjakan skripsi.
16. David selaku kekasih hati yang mendukung dari awal hingga akhir
17. Para lelaki anime, terutama Tsukasa Tenma yang telah memberikan kebahagiaan dan semangat dikala saya tidak termotivasi.
18. Semua pihak yang terlibat dalam proses pembuatan skripsi ini baik dalam segi bantuan, pembuatan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
19. Kepada diriku sendiri yang telah berjuang, bekerja keras dan bertahan, baik dari segi mental, jiwa, raga dan finansial hingga skripsi ini selesai.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya senantiasa diberikan kepada penulis. Oleh karena-Nya, penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Tas Boneka Sebagai Media Pengenalan Pakaian Adat Tradisional Kalimantan Timur Untuk Kaum Remaja sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa, Institusi Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini merupakan mata kuliah terakhir untuk menerapkan apa yang sudah diterima selama menjalani masa perkuliahan. Tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan edukasi kepada remaja mengenai budaya pakaian adat Kalimantan Timur untuk dapat tetap melestarikan budaya Indonesia. Tentunya masih banyak kekurangan dalam karya Tugas Akhir ini oleh karena keterbatasan wawasan dan kemampuan. Penulis dengan senang hati dan terbuka menerima segala kritik dan saran yang membangun demi perbaikan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini mampu menjadi manfaat bagi para pembaca.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yerika
NIM : 1910134027
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Produk

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN TAS BONEKA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PAKAIAN ADAT TRADISIONAL KALIMANTAN TIMUR UNTUK KAUM REMAJA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran dari saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 11 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,

Yerika
NIM 1910134027

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yerika

NIM : 1910134027

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Produk

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Produk, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN TAS BONEKA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PAKAIAN ADAT TRADISIONAL KALIMANTAN TIMUR UNTUK KAUM REMAJA**, kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya

Yogyakarta, 11 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,

Yerika
NIM 1910134027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan dan Manfaat	3
1. Tujuan	3
2. Manfaat	3
A. Tinjauan Perancangan	4
1. Tinjauan Produk	4
2. Perancangan Produk Eksisting	5
B. Tinjauan Pustaka	12
1. Boneka	12
2. Tas	19
3. Anime	25
4. Bermain	26
5. Estetika	26
6. Warna	26

7. Budaya Lokal	29
8. Budaya Tradisional.....	29
9. Pakaian Adat.....	29
10. Pakaian Adat Kalimantan Timur	30
11. Ergonomi Desain	36
12. Packaging	37
METODE PERANCANGAN	39
A. Metode Perancangan	39
B. Tahapan Perancangan.....	42
C. Metode Pengumpulan Data	43
1. Data Primer.....	43
2. Data Sekunder	43
D. Analisis Data	43
1. Analisis Data Metode Kuantitatif	43
2. Analisis Data Metode Kualitatif.....	61
PROSES KREATIF.....	84
A. Design Problem Statement.....	84
B. Brief Desain	84
1. Open Brief	84
2. Closed Brief.....	84
3. Analysis of Design Brief	85
4. Image Board	87
C. Kajian Material dan Gaya	90
1. Material Produksi	90
2. Tema dan Gaya Desain.....	91
D. Sketsa Desain	92

E. Desain Terpilih.....	94
F. Branding.....	99
1. Nama & Logo Produk	99
2. Poster	102
3. Packaging	103
4. X-Banner	105
5. Katalog/Pamflet.....	106
G. Biaya Produksi	107
PENUTUP	109
A. Simpulan	109
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Boneka Pakaian Adat Batak	5
Gambar 2. Boneka Barbie Adat Nusantara.....	6
Gambar 3. Boneka Flanel Custom Baju Adat.....	6
Gambar 4. Boneka Kayu Baju Adat Bali	7
Gambar 5. Boneka Adat Betawi.....	8
Gambar 6. Tas Selempang Beruang Bear Kartun	8
Gambar 7. Tas Ransel Bulu Kawaii My Melody Cinamoroll Sanrio Boneka Lucu Kartun9	
Gambar 8. Anime Genshin Impact Xiao 20Cm Boneka Plush	10
Gambar 9. Mainan Boneka Stuffed Plush Genshin Impact Sumeru Tighnari	11
Gambar 10. BT21 Doll Ecobag Keychain Official Line Friends Store – Cooky.....	11
Gambar 11. Plushie	13
Gambar 12. Boneka Tangan.....	14
Gambar 13. Boneka Jari.....	14
Gambar 14. Boneka Kaus Kaki	15
Gambar 15. Boneka Ventriloquist	15
Gambar 16. Boneka Kain	16
Gambar 17. Teddy Bear	16
Gambar 18. Boneka Kertas	17
Gambar 19. Boneka Rajut	18
Gambar 20. Boneka Kayu	18
Gambar 21. Ecobag.....	19
Gambar 22. Gothic Banpaia Vampire Coffin Transparent Ita Bag	20
Gambar 23. Sling Bag	21
Gambar 24. Pouch Bag.....	21
Gambar 25. Clutch Bag.....	22
Gambar 26. <i>Fashion Backpack</i>	23
Gambar 27. Big Backpack.....	24
Gambar 28. Waist Bag	24
Gambar 29 Anime Bocchi the Rock	25

Gambar 30. Baju Adat Sapei Sapaq dan Ta'a.....	31
Gambar 31. Baju Takwo Samarinda	32
Gambar 32. Baju Takwo	33
Gambar 33. Baju Takwo	33
Gambar 34. Baju Adat Riak Gempa.....	35
Gambar 35 Konsep Dasar dalam Ergonomi	37
Gambar 36 Frame Work Design Thinking	39
Gambar 37. Grafik Tahapan Perancangan Produk.....	42
Gambar 38. Grafik Usia.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 39. Grafik Gender.....	44
Gambar 40. Grafik Penting Urgensi.....	44
Gambar 41. Grafik Pakaian Adat.....	46
Gambar 42. Grafik Ketertarikan	47
Gambar 43. Grafik Ketertarikan	48
Gambar 44. Grafik Preferensi.....	48
Gambar 45. Grafik Tanggapan	49
Gambar 46. Grafik Pertanyaan	50
Gambar 47. Grafik Preferensi.....	51
Gambar 48. Grafik Preferensi.....	52
Gambar 49. Grafik Preferensi.....	53
Gambar 50. Grafik Ukuran.....	54
Gambar 51. Grafik Benda.....	55
Gambar 52. Grafik Pertanyaan	56
Gambar 53. Grafik Faktor	57
Gambar 54. Grafik Faktor	58
Gambar 55. Grafik Fitur	59
Gambar 56. Lifestyle Board.....	87
Gambar 57. Mood Board	88
Gambar 58. Styling Board.....	89
Gambar 59. Usage Board.....	90

Gambar 60. Desain Alternatif 1	92
Gambar 61. Desain Alternatif 2	93
Gambar 62. Desain Alternatif 3	93
Gambar 63. Rekayasa Visual Desain Terpilih	94
Gambar 64. Desain Pakaian Takwo Laki Laki	95
Gambar 65. Desain Pakaian Takwo Perempuan	96
Gambar 66. Desain Pakaian Sapei Ta'a Perempuan	96
Gambar 67. Desain Pakaian Sapei Ta'a Laki-laki	97
Gambar 68. Desain Pakaian Riak Gempa Laki-laki	97
Gambar 69. Desain Pakaian Riak Gempa Perempuan	98
Gambar 70. Alternatif Logo 1	99
Gambar 71. Alternatif Logo 2	100
Gambar 72. Alternatif Logo 3	100
Gambar 73. Logo Terpilih	101
Gambar 74. Poster Boru	102
Gambar 75. Mockup Packaging Boru	103
Gambar 76. Template Packaging Boru 1	104
Gambar 77. Template Packaging Boru 2	104
Gambar 78. X-Banner Boru	105
Gambar 79. Brosur Depan	106
Gambar 80. Brosur Belakang	106
Gambar 81. Perhitungan Biaya Base Boru	107
Gambar 82. Perhitungan Biaya Baju Boru	108
Gambar 83. Perhitungan Harga Penjualan	108

DAFTAR TABEL

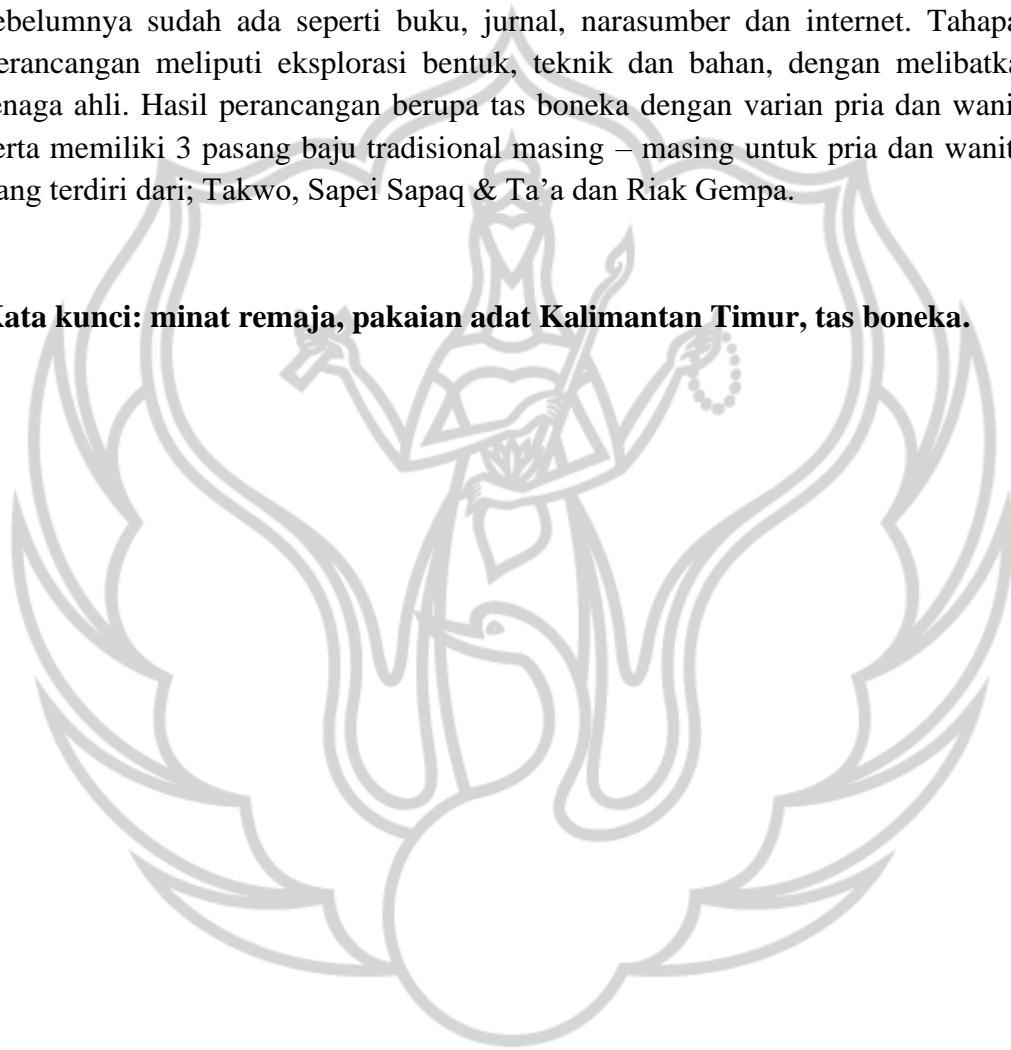
Table 1. Analisis Key Feature	85
Table 2. Tabel Matrix	94



ABSTRAK

Mempertimbangkan permasalahan minat kaum remaja dalam mempelajari budaya tradisional Indonesia karena dianggap kurang populer, fokus perancangan ini adalah pelestarian budaya melalui pakaian adat Kalimantan Timur dengan menciptakan tas boneka yang interaktif dan multifungsi. Tas boneka mengambil tema *fun & learning* dengan gaya *culture fusion* yang menggabungkan budaya tradisional lokal dengan elemen anime/manga khas Jepang. Pendekatan *design thinking* digunakan dalam proses perancangan dengan memanfaatkan data yang sebelumnya sudah ada seperti buku, jurnal, narasumber dan internet. Tahapan perancangan meliputi eksplorasi bentuk, teknik dan bahan, dengan melibatkan tenaga ahli. Hasil perancangan berupa tas boneka dengan varian pria dan wanita serta memiliki 3 pasang baju tradisional masing – masing untuk pria dan wanita, yang terdiri dari; Takwo, Sapei Sapaq & Ta'a dan Riak Gempa.

Kata kunci: minat remaja, pakaian adat Kalimantan Timur, tas boneka.



ABSTRACT

Considering the issue of declining interest among teenagers in learning about Indonesian traditional culture due to it being considered unpopular, the focus of this design is cultural preservation through traditional costumes of East Kalimantan, creating an interactive and multifunctional doll bag. The doll bag adopts a fun & learning theme with a culture fusion style that blends local traditional culture with distinct Japanese anime/manga elements. Design thinking approach is utilized in the design process, leveraging existing data from books, journals, expert inputs, and the internet. Design phases encompass form exploration, techniques, and materials, engaging experts. The design outcome is a doll bag with variations for both men and women, each featuring three sets of traditional attire: Takwo, Sapei Sapaq & Ta'a, and Riak Gempa.

Keywords: *Teenage interest, East Kalimantan traditional costume, doll bag.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat kaya, yang mencakup adat istiadat, seni, dan kepercayaan yang unik. Keberagaman budaya di Indonesia menunjukkan betapa kaya dan beragamnya warisan budaya yang harus dijaga dan dipelihara agar tidak hilang dalam arus globalisasi. Namun, saat ini, kaum remaja di Indonesia kurang tertarik untuk mempelajari budaya tradisional Indonesia karena dianggap kurang populer dan tidak trendi. Mereka merasa malu dan gengsi terhadap budayanya sendiri, sehingga cenderung menyukai hal-hal baru tanpa mempertimbangkan nilai yang terkandung di dalamnya. Contohnya *Citayam Fashion Week*, seperti yang dikutip dari kumparan.com, memberikan dampak positif bagi kreativitas anak muda. Namun, hal ini juga dapat mempengaruhi popularitas budaya Indonesia, baik dari segi bahasa maupun pakaian, yang dapat mengakibatkan hilangnya identitas bangsa karena pengaruh budaya asing yang menarik (Fathin, 2022). Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya sarana edukasi atau media yang menarik bagi remaja untuk mengenal budaya Indonesia, seperti boneka adat. Akibatnya, generasi muda di Indonesia kehilangan identitas budaya nasional mereka.

Memudarnya suatu budaya menyebabkan hilangnya identitas sebuah bangsa, maka diperlukan upaya pelestarian untuk menanamkan identitas bangsa kepada generasi muda untuk dapat memberikan rasa cinta dan bangga terhadap budayanya sendiri. Unsur kebudayaan daerah adalah unsur pakaian adat tradisional daerah. Salah satu wujud pelestarian budaya adalah pengenalan pada pakaian adat istiadat tradisional. Pakaian adat tradisional di Indonesia cukup beragam, seperti Kalimantan Timur yang terdapat suku Kutai dengan pakaian adat takwo, pakaian adat kustin, dan pakaian adat baganjur yang biasanya digunakan dalam acara tertentu. Generasi muda perlu mendapat pemahaman yang komprehensif tentang adat yang ada di Indonesia, dimana generasi muda

harus mampu menerapkan nilai adat dan budaya dalam aktifitas belajar dan berinteraksi dalam lingkungan masyarakat. Adapun strategi pemerintah untuk menerapkan aturan penggunaan baju adat sebagai seragam sekolah, hal itu di nilai kurang efektif dalam mengenalkan budaya, karena sama halnya seperti penggunaan seragam batik pada hari tertentu dan tidak diimbangi dengan penanaman kesadaran. Penggunaan baju adat juga dianggap memberatkan wali murid dalam segi perekonomian serta mengganggu proses belajar para siswa. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi penelitian yang dilakukan oleh Lilik Krisdayanti (2020) dalam “ Pengenalan Beragam Pakaian Adat Nusantara Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida di Mataram “, dapat disimpulkan bahwa pengenalan pakaian adat pada anak biasanya dikenalkan dalam waktu - waktu tertentu saja, karena dengan melihat pakaian adat secara langsung akan memudahkan anak untuk dapat membedakan jenis - jenis pakaian adat. Berdasarkan uraian tersebut, maka perancangan tas boneka sebagai bentuk pengenalan pakaian adat tradisional ini penting untuk dilaksanakan, sehingga dirumuskanlah perancangan sebuah tas boneka yang dapat mengenalkan pakaian adat kepada generasi muda, dengan cara yang lebih interaktif, menarik, multifungsi dan juga menyenangkan, yang merepresentasikan pakaian adat Kalimantan Timur sebagai bentuk kontribusi terhadap pelestarian budaya dan memperkuat identitas Kalimantan Timur.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam perancangan ini berbunyi : Bagaimana rancangan tas boneka yang dapat mengakomodasi ragam pakaian adat Kalimantan Timur dengan pendekatan modern?

C. Batasan Masalah

Perancangan tas boneka ditujukan untuk para remaja sebagai media pengenalan pakaian adat istiadat tradisional Kalimantan Timur. Rancangan produk menerapkan tampilan desain imut yang terinspirasi dari gaya *anime*

sebagai keunikan dan estetikanya. Rancangan juga mengimplementasikan unsur multifungsi sebagai *pouch* atau tas agar produk tidak hanya sebagai fungsi dekorasi, namun juga fungsional.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari perancangan tas boneka ini adalah sebagai berikut :
Memperoleh rancangan tas boneka yang dapat mengakomodasi ragam pakaian adat Kalimantan Timur dengan pendekatan modern.

2. Manfaat

Manfaat atas perancangan tugas akhir adalah sebagai berikut :

a. Mahasiswa

- 1) Sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir S-1 Program Studi Desain Produk.
- 2) Memperluas wawasan dan pengetahuan tentang perancangan dan pakaian adat istiadat tradisional Kalimantan timur.
- 3) Menambah peluang bisnis dalam bidang produk industri kreatif.

b. Institusi

- 1) Hasil perancangan tugas akhir yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran secara berkepanjangan.
- 2) Menambah wawasan seputar pakaian adat istiadat tradisional Kalimantan Timur

c. Masyarakat

- 1) Memberikan solusi kepada generasi muda atas permasalahan tersebut.
- 2) Memberikan peluang ide bisnis seputar industri kreatif