

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan pemaparan di atas, tas boneka dibuat sebagai produk fashion yang guna memberikan hasil akhir berupa tas boneka yang dapat mengedukasi para remaja untuk dapat mengetahui pakaian adat Kalimantan Timur. Produk ini dirancang dengan mengambil konsep tema fun & learning dengan cara yang interaktif berupa kegiatan dress up serta mengambil gaya culture fashion dengan menggambarkan perpaduan budaya lokal dengan anime khas Jepang.

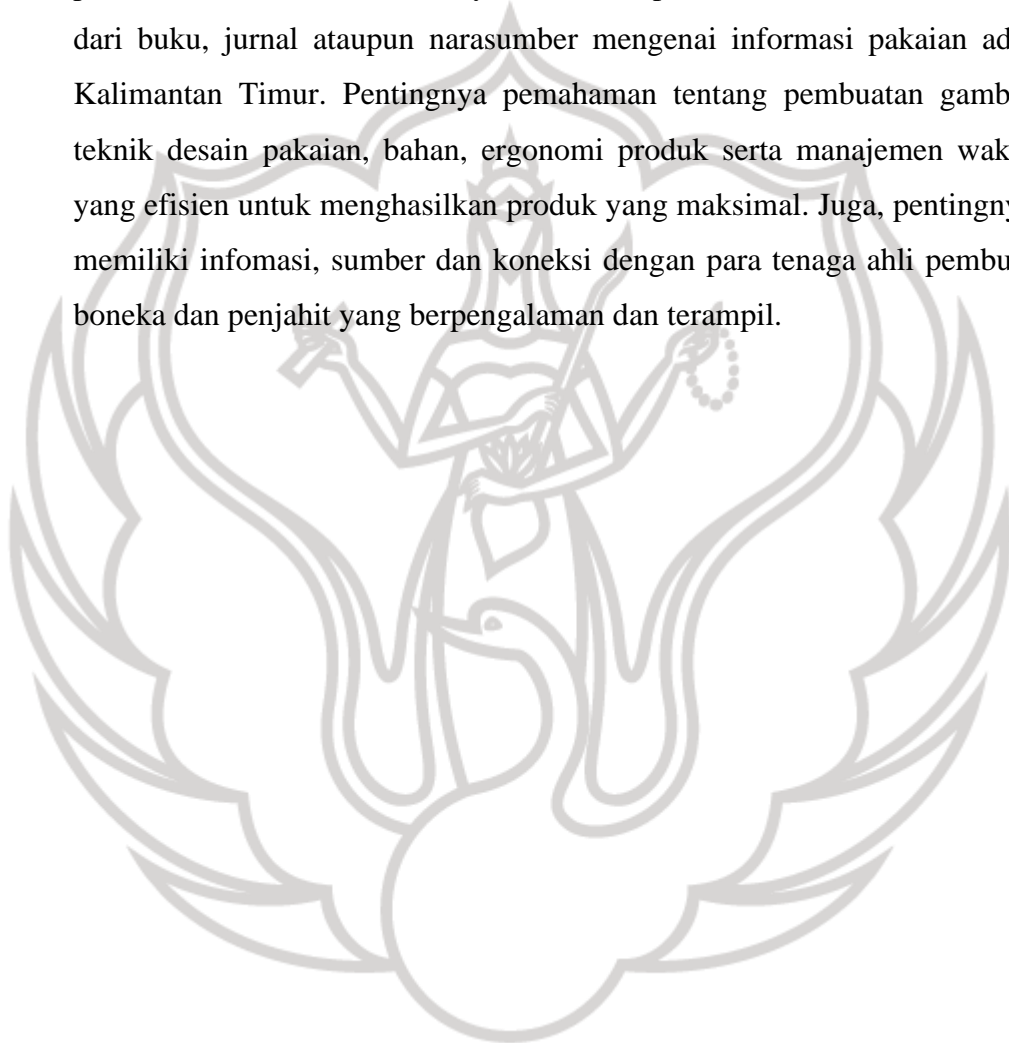
Perancangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut, diantaranya :

1. Proses produksi tas boneka pada skala satuan menemui kendala dalam ketersediaan tenaga ahli yang terampil. Namun, dalam produksi massal, aksesibilitas produk meningkat.
2. Proses produksi tas boneka satuan membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan produksi dalam jumlah besar atau massal karena adanya sistem antrian dan proses pembuatan yang memakan waktu sekitar 1-2 bulan untuk satu boneka.
3. Hasil produksi tas boneka belum sepenuhnya mencerminkan rancangan, oleh karena keterbatasan keterampilan dan fasilitas tenaga ahli. Sehingga aspek fashion/dekorasi lebih dominan daripada aspek fungsional.
4. Biaya produksi tas boneka satuan relatif tinggi di pasar Indonesia sehingga cukup berdampak besar pada harga penjualan.
5. Secara umum melalui observasi, tren saat ini menunjukkan preferensi remaja yang menyimpan smartphone melalui kantung celana dan tangan daripada tas sebagai wadah penyimpanan utama.
6. Untuk meningkatkan efektivitas produk, perlu disertakan intruksi atau buku panduan yang komprehensif untuk memperkenalkan isi produk, memberikan informasi terperinci mengenai pakaian adat yang

direpresentasikan, serta memberikan panduan praktis mengenai cara menjaga keawetan produk.

## **B. Saran**

Saran yang dapat diberikan adalah memperoleh pengetahuan teknis pembuatan boneka secara menyeluruh, memperoleh referensi faktual baik dari buku, jurnal ataupun narasumber mengenai informasi pakaian adat Kalimantan Timur. Pentingnya pemahaman tentang pembuatan gambar teknik desain pakaian, bahan, ergonomi produk serta manajemen waktu yang efisien untuk menghasilkan produk yang maksimal. Juga, pentingnya memiliki informasi, sumber dan koneksi dengan para tenaga ahli pembuat boneka dan penjahit yang berpengalaman dan terampil.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Mulyani, S. (2014). Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(2), 20. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v1i2.1801>
- Aisyah, I. (2019). *Anime dan gaya hidup mahasiswa (studi pada mahasiswa yang tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/45316>
- Anggraini, M. (2020). *20 Jenis Tas yang Perlu Diketahui Beserta Fungsinya*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/trending/20-jenis-tas-yang-perlu-diketahui-beserta-fungsinya-klm.html>
- ARDINI, P. P., & LESTARININGRUM, A. (2018). *BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*.
- Artistiana, V. (2014). *Kajian Estetika Terhadap Pola Buketan Di Laweyan Surakarta*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/38210/Kajian-Eстетika-Terhadap-Pola-Buketan-Di-Laweyan-Surakarta>
- Azizah, Z. D., & Retnowati, T. H. (2019). *Pengembangan Media Buku Ilustrasi Pop-Up Legenda Reog Ponorogo Berbasis Budaya Lokal Sebagai Penanaman Karakter Anak Sekolah Dasar*.
- Budianto, F. (2015). ANIME, COOL JAPAN, DAN GLOBALISASI BUDAYA POPULER JEPANG. *Jurnal Kajian Wilayah*, 6(2), 179–185. <https://doi.org/10.14203/JKW.V6I2.339>
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 57. <https://doi.org/10.21067/JBPD.V2I1.2199>
- Damilola, A. (2023). *16 Different Types of Dolls*. <https://asoothingliving.com/types-of-dolls/>
- Dehotman, F. (2017). *Mengenal 6 Jenis Bahan Kain untuk Pembuatan Boneka - Halaman all - Tribunjabar.id*. <https://jabar.tribunnews.com/2017/08/22/mengenal-6-jenis-bahan-kain-untuk-pembuatan-boneka?page=all>
- Devita Retno. (n.d.). *17 Pengaruh Warna Terhadap Psikologi Manusia - DosenPsikologi.com*. Retrieved February 10, 2023, from <https://dosenpsikologi.com/pengaruh-warna-terhadap-psikologi-manusia>

- Direktorat Statistik Keuangan Teknologi Informasi dan Pariwisata. (2021). STATISTIK TELEKOMUNIKASI INDONESIA 2020 Telecommunication Statistics in Indonesia 2020. *Badan Pusat Statistik*, 361. <https://www.bps.go.id>
- Dr.Hj. Khadijah, M.Ag, & Armanila, S.Pd.I., M. P. (n.d.). *Bermain dan permainan anak usia dini / Dr.Hj. Khadijah, M.Ag .; Armanila, S.Pd.I., M.Psi. | OPAC Perpustakaan Nasional RI*. Retrieved Febru
- Febe Andrian. (2016, November 16). *Cara Mudah Belajar Merajut Amigurumi Untuk Pemula - Funcolor Craft*. <https://www.funcolorcraft.com/2016/11/cara-mudah-belajar-merajut-amigurumi.html>
- Ita Kurniawati, author. (2009). *Tinjauan faktor risiko ergonomi dan keluhan subjektif terhadap terjadinya gangguan muskuloskeletal pada pekerja pabrik proses inspeksi kain, pembungkusan dan pengepakan di departemen PPC PT southern cross textile industry Ciracas Jakarta Timur tahun 2009*. Universitas Indonesia. <https://lib.ui.ac.id>
- Khadijah, K., & Armanila, A. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*.
- Kurniasari, F. S. (2016). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Mencampur Warna dengan Kertas Krep pada Kelompok B di KB Aisyiyah Gondangmanis Bae Kudus Semester I Tahun Ajaran 2016/2017*. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/10003>
- Merisa, C. (2020). *Ketahui Jenis-Jenis Boneka yang Biasa Digunakan saat Mendongeng, yuk! #MendongenguntukCerdas - Bobo*. <https://bobo.grid.id/read/082007316/ketahui-jenis-jenis-boneka-yang-biasa-digunakan-saat-mendongeng-yuk-mendongenguntukcerdas?page=all>
- Pembentukan, D., Daerah, P., Wedhatami, B., & Santoso, B. (2014). UPAYA PERLINDUNGAN EKSPRESI BUDAYA TRADISIONAL DENGAN PEMBENTUKAN PERATURAN DAERAH. *LAW REFORM*, 9(2), 32–48. <https://doi.org/10.14710/LR.V9I2.12444>
- PHOEK, P. (2012). *Plush: panduan berkreasi dan berbisnis*.
- R. Toto Sugiarto dkk. (2021). *Ensiklopedi Pakaian Nusantara: Kalimantan Timur hingga Nusa Tenggara Barat - Google Books*. Hikam Pustaka. [https://www.google.co.id/books/edition/Ensiklopedi\\_Pakaian\\_Nusantara\\_Kalimantan/-DdIEAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Ensiklopedi_Pakaian_Nusantara_Kalimantan/-DdIEAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Said, A. A. (2016). *DESAIN KEMASAN*. Badan Penerbit UNM Makassar.
- Setiowati, G. (n.d.). *Dampak Globalisasi Terhadap Budaya Lokal di indonesia - Kompasiana.com*. Retrieved February 10, 2023, from <https://www.kompasiana.com/gesti03653/624749d2951051527a61cb46/dampak-gl>

Wahyu. (n.d.). *Fungsi Pouch Bag*. Retrieved May 27, 2023, from <https://snapy.co.id/artikel/fungsi-pouch-bag-bukan-hanya-sekedar-gaya>

