

**PERANCANGAN MAINAN WARAK NGENDOG
SEBAGAI MASKOT KOTA SEMARANG**



SKRIPSI

Oleh:

Priyango Krispantoro

1910137027

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**PERANCANGAN MAINAN WARAK NGENDOG
SEBAGAI MASKOT KOTA SEMARANG**



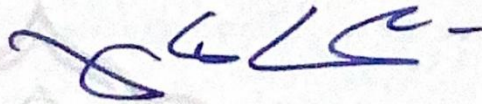
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Produk
2026

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN MAINAN WARAK NGENDOG SEBAGAI MASKOT KOTA SEMARANG diajukan oleh Priyunggo Krispantoro 1910137027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 90321), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NUPTK 2854743644130052

Pembimbing II/Anggota



Dede Affian Surya, S.Ds., M. Sn.
NUPTK 5841773674130292

Cognate/Anggota



Baridah Mutmainah, S.Ds., M.Des.
NUPTK 2354765666237023

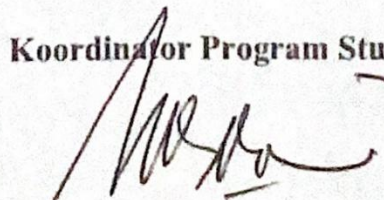
Mengetahui,

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




Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.
NUPTK 351748649130073

Koordinator Program Studi



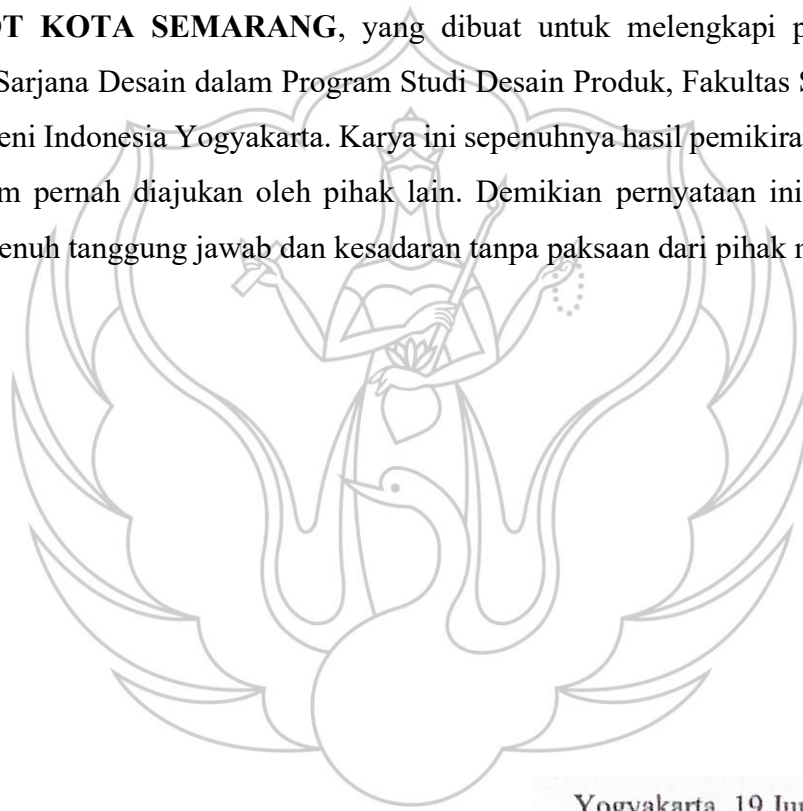
Endro Tri Susanto, M.Sn.
NUPTK 7253742643130063

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Priyango Krispantoro
NIM : 1910137027
Fakultas : Seni Rupa Dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Produk

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN MAINAN WARAK NGENDOG SEBAGAI MASKOT KOTA SEMARANG**, 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, 19 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Priyango Krispantoro

NIM 1910137027

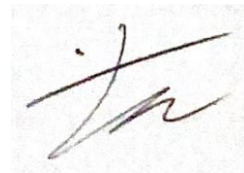
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN MAINAN WARAK NGENDOG SEBAGAI MASKOT KOTA SEMARANG”** dapat diselesaikan dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S-1) pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pelestarian budaya lokal melalui media yang lebih dekat dengan generasi muda. Warak Ngendog sebagai salah satu ikon budaya Kota Semarang memiliki nilai historis dan filosofis yang penting, namun pemahaman generasi muda terhadap nilai-nilai tersebut masih perlu ditingkatkan melalui pendekatan yang sesuai dengan minat mereka.

Melalui penelitian ini, *collectible toy* dipilih sebagai media perancangan karena memiliki potensi sebagai sarana pengenalan budaya yang menarik dan relevan bagi remaja. Proses penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan penyebaran kuesioner yang kemudian menjadi dasar dalam pengembangan desain *collectible toy* Warak Ngendog. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan penelitian di masa mendatang. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu desain produk serta menjadi salah satu upaya dalam memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda.

Yogyakarta, 19 Juni 2026

Penulis,



Priyango Krispantoro

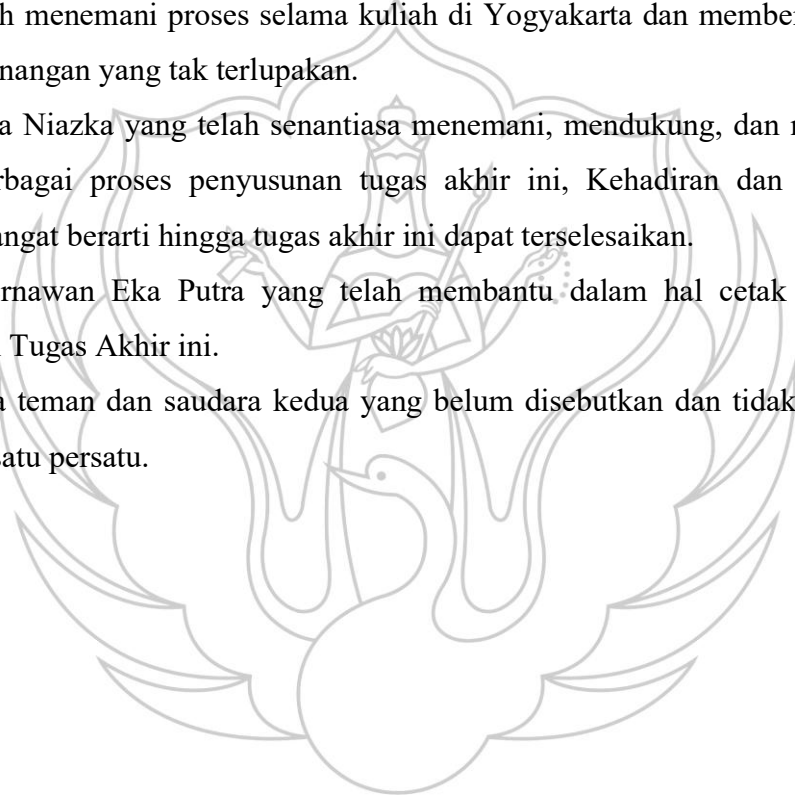
NIM 1910137027

UCAPAN TERIMA KASIH

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

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan berkah, kesehatan serta kelancaran kepada penulis sehingga setiap proses dari awal hingga akhir bisa dilancarkan dan dimudahkan.
2. Kepada kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang senantiasa mendukung setiap langkah yang penulis tempuh, dengan sabar menanti proses panjang ini, serta tidak pernah berhenti memberikan doa, dukungan moral, dan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan ini.
3. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak 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
8. Bapak Dede Affian Surya, S.Ds., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar telah memberikan masukan dan saran, serta memberikan semangat saat penulisan laporan Tugas Akhir ini
9. Ibu Baridah Mutmainah, S.Ds., M.Des. selaku Cognate yang telah hadir dan berpartisipasi sebagai penguji dalam sidang Tugas Akhir ini
10. Semua dosen-dosen Desain Produk yang telah mengampu dan membimbing penulis hingga memiliki bekal ilmu agar bisa mengerjakan Tugas Akhir dengan baik

11. Semua staff Desain Produk yang telah membantu memberikan arahan dalam proses Tugas Akhir
12. Bapak, Ibu dan adik tercinta yang telah memberikan dukungan serta do'a yang tiada henti untuk keberhasilan saya dalam apapun yang saya kerjakan.
13. Saudari-saudari dan keluarga besar yang telah memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman Kontrakan dan Kantor yang telah menemani dan membantu kehidupan di luar perkuliahan maupun dalam perkuliahan.
15. Teman-teman Desain Produk dari semua angkatan, terutama Angkatan 2019 yang sudah menemani proses selama kuliah di Yogyakarta dan memberikan saya banyak kenangan yang tak terlupakan.
16. Arisma Niazka yang telah senantiasa menemani, mendukung, dan membantu dalam berbagai proses penyusunan tugas akhir ini, Kehadiran dan dukungan tersebut sangat berarti hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
17. FX Ernawan Eka Putra yang telah membantu dalam hal cetak mencetak kebutuhan Tugas Akhir ini.
18. Semua teman dan saudara kedua yang belum disebutkan dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu.



PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

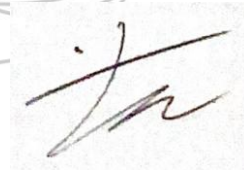
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Priyango Krispantoro
NIM : 1910137027
Fakultas : Seni Rupa Dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Produk

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN MAINAN WARAK NGENDOG SEBAGAI MASKOT KOTA SEMARANG**, 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, 19 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Priyango Krispantoro

NIM 1910137027

ABSTRAK

Globalisasi mengikis ketertarikan generasi muda terhadap budaya lokal, termasuk maskot *Warak Ngendog* di Kota Semarang yang mulai kehilangan relevansi filosofisnya. Penelitian ini bertujuan merancang media pengenalan budaya berupa *collectible toy* yang komunikatif dan adaptif bagi remaja usia 13–18 tahun sebagai strategi inovatif pelestarian identitas daerah. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking* (*empathize, define, ideate, prototype, dan test*). dengan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, kuesioner, serta analisis antropometri tangan remaja untuk aspek ergonomi produk. Hasil akhir perancangan berupa lini mainan koleksi bernama "WARAWA" yang terdiri dari 3 varian desain: Klasik (*Original*), Modifikasi, dan Kontemporer. Mainan ini menerapkan sistem perakitan modular bongkar-pasang serta dilengkapi kartu instruksi dan edukasi visual sebagai media *storytelling* nilai filosofis asli *Warak Ngendog* (*ngeden, ngendit, ngendog*) dan akulturasi budaya Semarang (Jawa, Arab, Tionghoa). Melalui produk ini, *Warak Ngendog* diharapkan mampu bersanding secara kompetitif dengan tren mainan modern sekaligus melestarikan nilai kearifan lokal di era kontemporer.

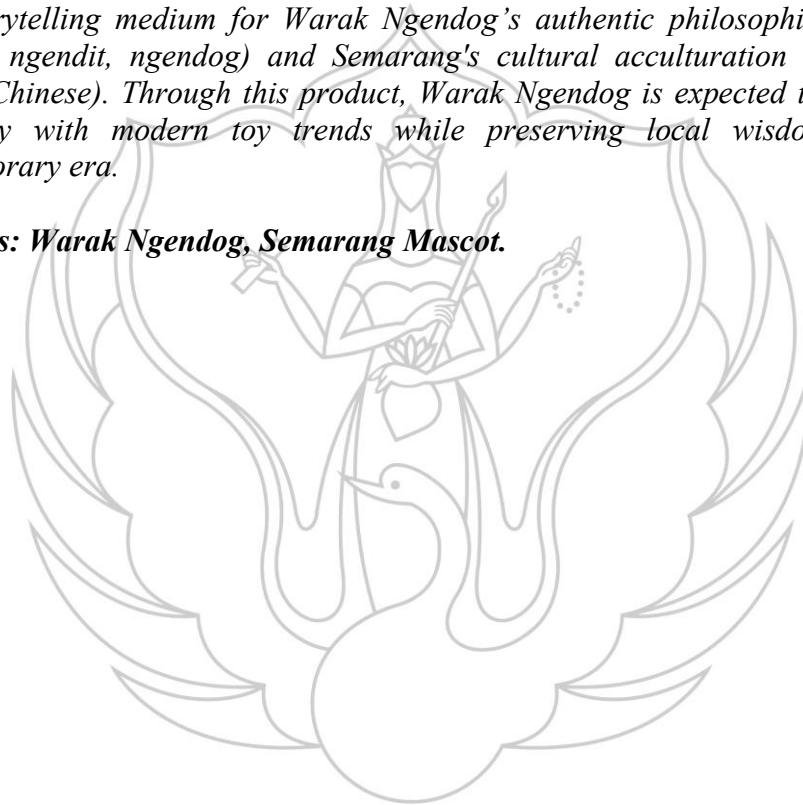
Kata Kunci: Warak Ngendog, Maskot Semarang.



ABSTRACT

Globalization erodes the younger generation's interest in local culture, causing Semarang's mascot, Warak Ngendog, to lose its philosophical relevance. This study aims to design a communicative and adaptive cultural introduction medium in the form of a collectible toy for adolescents aged 13–18 as an innovative strategy to preserve regional identity. The design method applied is Design Thinking (empathize, define, ideate, prototype, and test) using a qualitative approach through observation, interviews, questionnaires, and adolescent hand anthropometric analysis for product ergonomics. The final output is a line of collectible toys branded "WARAWA," featuring 3 design variants: Classic (Original), Modified, and Contemporary. The toys implement a modular pre-assembled system and are equipped with visual instruction and educational cards as a storytelling medium for Warak Ngendog's authentic philosophical values (ngeden, ngendit, ngendog) and Semarang's cultural acculturation (Javanese, Arabic, Chinese). Through this product, Warak Ngendog is expected to compete effectively with modern toy trends while preserving local wisdom in the contemporary era.

Keywords: *Warak Ngendog, Semarang Mascot.*



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan dan Manfaat	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PERANCANGAN.....	6
A. Tinjauan Produk.....	6
1. Deskripsi Produk.....	6
2. Definisi Produk	6
3. Gagasan Awal	6
B. Perancangan terdahulu	7
C. Landasan Teori.....	9
1. Action Figure	9
2. Budaya dan Tradisi	15
3. Maskot.....	18
4. Ergonomi dan Antropometri	19
BAB III.....	21
METODE PERANCANGAN	21

A. Metode Perancangan	21
B. Tahapan Perancangan.....	25
C. Metode Pengumpulan Data	26
1. Data Primer	26
2. Data Sekunder	33
D. Analisis Data	34
1. Observasi.....	35
2. Wawancara.....	40
3. Kuesioner	41
4. Studi Pustaka.....	58
5. Studi Produk Sejenis	61
BAB IV	64
<i>PROSES KREATIF</i>	64
A. <i>Problem Statement</i>	64
B. <i>Design Brief</i>	64
1. <i>Open Brief</i>	64
2. <i>Closed Brief</i>	64
3. <i>Design Brief Analysis</i>	66
C. <i>Image Board</i>	68
1. <i>Mood Board</i>	68
2. <i>Lifestyle Board</i>	69
3. <i>Styling Board</i>	69
4. <i>Material Board</i>	70
5. <i>Usage Board</i>	70
D. Kajian Material dan Gaya	71
1. Material	71
2. Tema dan Gaya	72
E. Sketsa Desain.....	73
1. Desain 1.....	73
2. Desain 2.....	75
3. Desain 3.....	77

F. Desain Terpilih.....	78
G. Rendering 3D	80
H. Proses Produksi	81
I. Foto Produk.....	83
J. Branding	84
1. Nama dan Logo Produk	84
2. Poster Produk	85
3. X-Banner	87
4. Katalog	88
5. Packaging	88
6. Kartu Trivia.....	89
K. Biaya Produksi	90
L. Pengujian Purwarupa	91
1. Tujuan Pengujian	91
2. Subjek Pengujian.....	92
3. Prosedur Pengujian.....	92
4. Analisis Hasil Pengujian	94
BAB V.....	96
PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Action Figure</i> Gatotkaca	7
Gambar 2.2 <i>Action Figure</i> Lima Hero Hewan Khas Indonesia	8
Gambar 2.3 <i>Action Figure</i> Arjuna	8
Gambar 2.4 Figurine <i>action figure</i> yang memiliki sendi putar	10
Gambar 2.5 Contoh <i>part-assy stopmodel kit</i>	11
Gambar 2.6 Contoh <i>part-assy model kit</i> Gundam.....	11
Gambar 2.7 Contoh <i>Visual Aid Muscular Teaching Sculpture</i>	12
Gambar 2.8 Contoh <i>basic Swivel Joint</i>	12
Gambar 2.9 Contoh <i>Hinge Joint</i>	13
Gambar 2.10 Contoh <i>Ball Socket Joint</i>	14
Gambar 2.11 Contoh <i>Pivot Joint</i>	14
Gambar 2.12 Tradisi Dugderan 2025.....	16
Gambar 2.13 Warak dalam Dugderan 2025.....	17
Gambar 2.14 Visualisasi maskot FSRD “Sarang” versi pembaharuan 2017.....	19
Gambar 3.1 Tahapan Perancangan Warak Ngendog <i>Toys</i>	25
Gambar 3.2 Mainan Warak Tradisional.....	35
Gambar 3.3 Mainan Warak Tradisional.....	35
Gambar 3.4 Mainan Warak Tradisional.....	36
Gambar 3.5 Patung Warak	37
Gambar 3.6 Patung Warak	37
Gambar 3.7 Patung Warak.....	38
Gambar 3.8 Patung Warak	38
Gambar 3.9 Pawai Dugderan 2025	39
Gambar 3.10 Oh Some Ambarrukmo Plaza Jogja	40
Gambar 3.11 Wawancara dengan Bapak Arif Rahman	40
Gambar 3.12 Grafik Usia	42
Gambar 3.13 Grafik Pengetahuan Warak Ngendog.....	42
Gambar 3.14 Grafik Pemahaman Makna Warak Ngendog	43
Gambar 3.15 Grafik Pengetahuan Warak Ngendog Merupakan Bagian Budaya Semarang.....	44
Gambar 3.16 Grafik Ketertarikan Mempelajari Budaya Melalui Mainan	45

Gambar 3.17 Grafik Ketertarikan Dengan Mainan Berbentuk Karakter Unik	46
Gambar 3.18 Grafik Ketertarikan Mengkoleksi Mainan Yang Memiliki Variasi Desain.....	47
Gambar 3.19 Grafik Ketertarikan Terhadap Sistem <i>blind box</i>	47
Gambar 3.20 Grafik Ketertarikan Terhadap Mainan Bongkar Pasang	48
Gambar 3.21 Grafik Ketertarikan Terhadap Mainan Yang Memiliki Latar Belakang Cerita.....	49
Gambar 3. 22 Grafik Ketertarikan Membeli Mainan Yang Memiliki Konsep Budaya Lokal	49
Gambar 3.23 Grafik Ketertarikan Terhadap Mainan <i>Action Figure</i> Warak Ngendog	50
Gambar 3.24 <i>Style</i> Mainan Yang Disukai.....	51
Gambar 3.25 Cara Merakit Mainan	52
Gambar 3.26 Pertanyaan Terbuka Apa Itu Warak Ngendog	53
Gambar 3.27 Pertanyaan Terbuka Tentang Nilai atau Makna Warak Ngendog... ..	54
Gambar 3.28 Pertanyaan Terbuka Tentang Desain Warak Ngendog Yang Menarik	55
Gambar 3.29 Pertanyaan Terbuka Tentang Ketertarikan Membeli Sebuah Mainan	56
Gambar 3.30 Mainan Warak Tradisional tahun 1930.....	59
Gambar 3.31 <i>NGHÈ Art Toys</i>	61
Gambar 3.32 WASABABY “VIGOUR” <i>Art Toys</i>	62
Gambar 3.33 Model Kit Pokemon	63
Gambar 4.1 <i>Mood Board</i>	68
Gambar 4.2 <i>Lifestyle Board</i>	69
Gambar 4.3 <i>Styling Board</i>	69
Gambar 4.4 <i>Material Board</i>	70
Gambar 4.5 <i>Usage Board</i>	70
Gambar 4.6 <i>Mind Mapping</i> Desain 1	73
Gambar 4.7 Alternatif Desain 1	73
Gambar 4.8 Desain 1 <i>Final</i>	74
Gambar 4.9 <i>Mind Mapping</i> Desain 2.....	75

Gambar 4.10 Alternatif Desain 2	75
Gambar 4.11 Desain 2 <i>Final</i>	76
Gambar 4.12 <i>Mind Mapping</i> Desain 3	77
Gambar 4.13 Alternatif Desain 3	77
Gambar 4.14 Desain 3 <i>Final</i>	78
Gambar 4.15 <i>Render 3D</i> Desain 1	80
Gambar 4.16 <i>Render 3D</i> Desain 2	80
Gambar 4.17 <i>Render 3D</i> Desain 3	80
Gambar 4.18 Proses <i>3D Modeling</i>	81
Gambar 4.19 Proses cetak 3D	81
Gambar 4.20 Proses cetak 3D	81
Gambar 4.21 Hasil cetak 3D	82
Gambar 4.22 Proses <i>sanding</i>	82
Gambar 4.23 Proses cat produk	82
Gambar 4.24 Proses perakitan produk	83
Gambar 4.25 Foto produk desain 1	83
Gambar 4.26 Foto produk desain 2	83
Gambar 4.27 Foto produk desain 3	84
Gambar 4.28 Nama dan logo produk	84
Gambar 4.29 Poster Produk WARAWA	85
Gambar 4.30 Poster Produk Warak <i>OG Version</i>	86
Gambar 4.31 Poster Produk Warak <i>MOD Version</i>	86
Gambar 4.32 Poster Produk Warak <i>CONT Version</i>	86
Gambar 4.33 <i>X-Banner</i> WARAWA	87
Gambar 4.34 Katalog Produk WARAWA	88
Gambar 4.35 <i>Packaging Blind Box</i> WARAWA	88
Gambar 4.36 <i>Packaging Box Set</i> WARAWA	89
Gambar 4.37 Kartu <i>Trivia</i> WARAWA	89
Gambar 4.38 Biaya produksi WARAWA <i>OG Version</i>	90
Gambar 4.39 Biaya produksi WARAWA <i>MOD Version</i>	90
Gambar 4.40 Biaya produksi WARAWA <i>CONT Version</i>	91
Gambar 4.41 Pengujian Purwarupa WARAWA	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Antropometri tangan remaja.....	20
Tabel 3.1 Data Observasi Mainan Warak Ngendog.....	35
Tabel 3.2 Data Observasi Patung Warak Ngendog.....	37
Tabel 4.1 Analisis Design Brief.....	66
Tabel 4.2 Analisis Desain Terpilih.....	78
Tabel 4.3 Proses Produksi.....	81
Tabel 4.4 Responden Pengujian Purwarupa.....	92



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data transkrip wawancara	101
Lampiran 2 Foto Kegiatan Wawancara.....	118
Lampiran 3 Bundle Produk	120
Lampiran 4 Foto Display Pameran	126
Lampiran 5 Lembar Konsultasi.....	128
Lampiran 6 Gambar Kerja	130



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi merupakan proses penyebaran berbagai unsur baru, seperti budaya, informasi, dan teknologi yang membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat (Tahir, 2016). Perkembangan ini tidak hanya menghadirkan kemajuan, tetapi juga menciptakan pergeseran nilai, khususnya pada generasi muda yang semakin terpapar budaya populer global. Akibatnya, budaya lokal sering kali dipandang kurang relevan dan mulai ditinggalkan. Kondisi ini berdampak pada menurunnya minat generasi muda terhadap kesenian dan simbol budaya tradisional (Panduraja Siburian dkk. 2021). Fenomena ini diperkuat dengan meningkatnya konsumsi budaya populer luar, seperti anime Jepang, yang lebih familiar di kalangan remaja dibandingkan budaya lokal (Rasyid dkk. 2024). Hal ini menunjukkan adanya pergeseran preferensi budaya dari lokal menuju global. Jepang berhasil mengadaptasi budayanya ke dalam berbagai media untuk mengikuti perkembangan zaman dan dapat diterima di kancah internasional.

Di sisi lain, Indonesia memiliki kekayaan budaya yang berpotensi dikembangkan secara kreatif agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu contohnya adalah tradisi Dugderan di Kota Semarang, yang telah ada sejak tahun 1881 dan menjadi bagian dari identitas budaya masyarakat setempat. Budaya atau Tradisi asal kota Semarang ini awalnya adalah pertemuan antara pemerintah, masyarakat dan ulama untuk menetapkan penanda masuknya bulan puasa. Dugderan kemudian berkembang menjadi festival tahunan yang melibatkan karnaval, pasar rakyat, serta berbagai pertunjukan budaya. Nama Dugderan berasal dari suara "Dug" bedug Masjid Agung Kauman dan suara "Der" dari suara petasan yang dinyalakan di daerah Kanjengan. Suara tersebut merupakan tanda bahwa keesokan harinya adalah hari pertama bulan Ramadhan (Cahyono, 2018).

Dalam tradisi ini terdapat Warak Ngendog sebagai simbol utama, yang merepresentasikan nilai filosofis dan identitas multikultural masyarakat Semarang. Nama Warak Ngendog memiliki filosofi mendalam, Warak berasal

dari istilah Arab wara' (وَرَعَ), yang berarti menjaga diri dari hal-hal tercela atau pengendalian hawa nafsu, sementara Ngendog (dari bahasa Jawa endhog, artinya telur) melambangkan ganjaran atau berkah bagi mereka yang berhasil menahan diri selama bulan Ramadan. Selain itu, bentuk visual Warak juga mencerminkan akulturasi budaya Jawa, Cina, dan Arab, yang menjadi representasi harmoni sosial masyarakat Semarang (Cahyono, 2018). Dengan demikian, Warak Ngendog tidak hanya berfungsi sebagai maskot tradisi, tetapi juga sebagai simbol nilai moral dan identitas kultural.

Namun demikian, relevansi Warak Ngendog di kalangan generasi muda saat ini mengalami penurunan. Berdasarkan survei awal yang dilakukan (A. bimo Wicaksono, 2023) terhadap remaja di Semarang, ditemukan bahwa lebih dari sepertiga responden tidak mengenal Warak Ngendog, dan hampir setengahnya tidak memahami nilai filosofis yang terkandung di dalamnya. Data ini menunjukkan adanya kesenjangan antara eksistensi simbol budaya dengan tingkat pemahaman generasi muda terhadap maknanya. Di sisi lain, bentuk media pengenalan budaya yang ada saat ini cenderung kurang menarik dan tidak sesuai dengan preferensi visual maupun gaya konsumsi generasi muda.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan pendekatan baru dalam memperkenalkan budaya yang lebih kontekstual dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu pendekatan yang berpotensi digunakan adalah melalui produk berbasis karakter, seperti mainan atau *collectible toy*. Dalam konteks desain, *collectible toy* tidak hanya berfungsi sebagai objek visual, tetapi juga dapat menjadi medium yang membawa narasi, simbol, dan identitas tertentu melalui bentuk, karakter, dan elemen pendukungnya. Produk berbasis karakter juga memiliki potensi untuk membangun keterikatan emosional serta meningkatkan daya tarik visual bagi pengguna.

Meskipun demikian, penggunaan *collectible toy* sebagai media pengenalan atau pelestarian budaya tidak secara otomatis menjamin tersampainya nilai budaya kepada pengguna. Efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana nilai tersebut diintegrasikan ke dalam desain, serta bagaimana pengguna memahami dan memaknai produk tersebut. Oleh karena

itu, diperlukan pendekatan perancangan yang tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan aspek komunikasi visual dan pengalaman pengguna.

Berdasarkan hal tersebut, perancangan mainan Warak Ngendog dilakukan sebagai upaya untuk mengadaptasi simbol budaya ke dalam bentuk produk yang lebih relevan dengan generasi muda. Melalui pendekatan desain yang berpusat pada pengguna, diharapkan produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan nilai filosofis dan identitas budaya yang terkandung dalam Warak Ngendog. Selain itu, perancangan ini juga diarahkan untuk menguji sejauh mana produk tersebut dapat berfungsi sebagai media pengenalan budaya melalui respon dan pemahaman pengguna terhadap nilai yang disampaikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimana merancang mainan Warak Ngendog sebagai produk collectible yang relevan dengan target remaja?
2. Bagaimana mengintegrasikan nilai filosofi Warak Ngendog serta identitas multikultural Semarang ke dalam desain mainan?
3. Bagaimana pengguna dapat memahami nilai filosofis yang ada dalam Warak Ngendog?
4. Bagaimana merancang mainan yang efektif sebagai media pengenalan budaya melalui respon dan pemahaman pengguna?

C. Batasan Masalah

Perancangan tugas akhir ini dibatasi pada target pengguna remaja usia 13–18 tahun. Representasi identitas multikultural Semarang serta filosofi Warak Ngendog difokuskan pada pengenalan melalui media visual-interaktif. Interaktivitas dalam perancangan ini dibatasi pada:

1. Interaksi fisik melalui sistem modular bongkar-pasang (*assembly interaction*)
2. Interaksi kognitif melalui *storytelling* visual (*booklet*/visual naratif)

3. Interaksi digital terbatas melalui media pendukung seperti QR code (opsional)

Perancangan tidak mencakup interaktivitas berbasis elektronik, sensor, atau sistem permainan kompleks. Perancangan berfokus pada tahap desain produk sebagai media pengenalan budaya yang aplikatif dan relevan dengan tren mainan kontemporer.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dalam perancangan mainan Warak Ngendog ini adalah:

- a. Menghasilkan desain mainan Warak Ngendog sebagai media pengenalan budaya yang kreatif dan relevan di era globalisasi.
- b. Mengintegrasikan nilai filosofi Warak serta identitas multikultural Semarang ke dalam bentuk visual yang interaktif dan komunikatif.
- c. Mengembangkan desain mainan yang ergonomis, estetis, dan sesuai dengan preferensi remaja usia 13–18 tahun.
- d. Menciptakan produk mainan berbasis *collectible toys* yang memiliki nilai koleksi serta daya tarik visual tinggi.
- e. Menerapkan pendekatan desain berbasis pengguna (*user-centered design*) untuk menghasilkan produk yang inovatif dan kompetitif.
- f. Mengembangkan strategi desain yang kompetitif, agar Warak Ngendog dapat bersanding dengan karakter adaptasi budaya milik negara lain.

2. Manfaat

Manfaat yang sekiranya akan didapat dari perancangan ini ialah:

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Meningkatkan kemampuan dalam merancang produk berbasis budaya dengan memadukan unsur tradisional.
 - 2) Memperluas wawasan tentang integrasi antropologi budaya dan desain produk dalam konteks pelestarian budaya.
 - 3) Menghasilkan karya inovatif yang dapat menjadi referensi untuk proyek serupa, sekaligus membuka peluang kolaborasi dengan industri kreatif.

b. Bagi Institusi

- 1) Menunjukkan kontribusi nyata dalam melestarikan budaya lokal melalui inovasi desain dalam mendukung keberlanjutan budaya.
- 2) Menjadi studi kasus untuk pengembangan kurikulum atau penelitian lanjutan terkait desain berbasis kearifan lokal.
- 3) Mempererat kolaborasi dengan pemerintah daerah, seniman lokal, dan pelaku industri kreatif dalam proyek budaya.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Memperkenalkan Warak Ngendog secara lebih menarik, sehingga nilai filosofis Warak tetap relevan di masyarakat.
- 2) Meningkatkan rasa memiliki terhadap identitas multikultural Semarang melalui produk yang merepresentasikan harmoni 3 etnis terbesar di kota Semarang yaitu Jawa, Cina, dan Arab.
- 3) Membuka peluang ekonomi kreatif, seperti penjualan mainan, merchandise pendamping seperti Zine, Komik, dll.
- 4) Memberikan media pembelajaran budaya Semarang bagi masyarakat luas.
- 5) Mendorong perkembangan industri kreatif lokal melalui produk mainan berbasis budaya yang memiliki nilai ekonomi dan kolektibilitas.