

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dan perancangan ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan antara tingkat pengenalan masyarakat terhadap Warak Ngendog sebagai ikon budaya Kota Semarang dengan pemahaman terhadap nilai dan makna budaya yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner yang dilakukan kepada remaja usia 13–18 tahun di Kota Semarang, ditemukan bahwa Warak Ngendog masih dikenal sebagai simbol budaya lokal, tetapi pemahaman terhadap filosofi dan nilai yang terkandung di dalamnya belum sepenuhnya dipahami oleh generasi muda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media mainan memiliki potensi sebagai sarana pengenalan budaya yang sesuai dengan minat target pengguna. Responden menunjukkan ketertarikan terhadap mainan yang memiliki karakter unik, variasi desain, cerita karakter, dan nilai koleksi. Selain itu, sebagian besar responden juga menunjukkan minat terhadap konsep Warak Ngendog yang diwujudkan dalam bentuk *collectible toy* atau *action figure*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan budaya melalui media visual dan produk koleksi dapat menjadi alternatif dalam memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda.

Berdasarkan hasil analisis data, konsep perancangan diarahkan pada pengembangan Warak Ngendog menjadi *collectible toy* dengan pendekatan visual kontemporer yang tetap mempertahankan identitas utama Warak Ngendog. Perancangan dilakukan melalui metode *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode tersebut membantu proses perancangan mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga pengembangan desain yang sesuai dengan preferensi target audiens.

Hasil perancangan menghasilkan desain *collectible toy* Warak Ngendog yang mengadaptasi karakteristik visual Warak ke dalam bentuk yang lebih modern, menarik, dan relevan dengan tren *collectible toy* masa kini. Desain juga dilengkapi dengan pendekatan *storytelling* sebagai media penyampaian informasi budaya sehingga tidak hanya berfungsi sebagai produk koleksi, tetapi juga sebagai media

pengenalan budaya. Dengan demikian, collectible toy Warak Ngendog berpotensi menjadi media alternatif pelestarian budaya yang memanfaatkan pendekatan desain produk untuk menjangkau generasi muda secara lebih efektif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi Warak Ngendog ke dalam bentuk collectible toy memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap budaya lokal melalui media yang sesuai dengan preferensi dan gaya hidup mereka. Perancangan ini juga memperlihatkan bahwa pengembangan produk berbasis budaya dapat menjadi salah satu upaya dalam memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya lokal kepada masyarakat secara lebih kontekstual dan menarik.

B. Saran

Berdasarkan proses penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, serta masukan yang diperoleh pada saat sidang Tugas Akhir, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan bagi penyempurnaan karya maupun penelitian dan pengembangan selanjutnya

1. Saran untuk Pengembangan Desain

Pengembangan desain Warak Ngendog dapat dilakukan dengan mengeksplorasi lebih banyak variasi karakter, warna, maupun tema yang bersumber dari unsur budaya Semarang. Pengembangan seri karakter yang lebih beragam berpotensi meningkatkan daya tarik koleksi sekaligus memperluas ruang interpretasi terhadap budaya Warak Ngendog.

Berdasarkan masukan yang diperoleh saat sidang, identitas visual *branding* produk perlu lebih menonjolkan unsur budaya Semarang secara lebih kuat, baik melalui elemen visual, warna, maupun tipografi yang lebih representatif terhadap karakter lokal kota tersebut. Selain itu, kompleksitas desain perakitan produk juga disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut dengan menambah jumlah komponen (*part*) yang lebih banyak dan terstruktur, menyerupai sistem perakitan pada produk *model kit* seperti Gundam. Pendekatan ini dinilai lebih sesuai dengan karakteristik dan minat remaja sebagai target pengguna utama, yang umumnya menyukai proses perakitan yang lebih menantang dan mendalam dibandingkan sistem perakitan sederhana.

2. Saran untuk Pengembangan Produk

Pada tahap selanjutnya, *collectible toy* Warak Ngendog dapat dikembangkan hingga tahap produksi massal dan diuji secara langsung kepada target pengguna yang lebih luas. Pengujian tersebut diperlukan untuk mengetahui tingkat penerimaan pasar, efektivitas penyampaian pesan budaya, serta potensi pengembangan produk sebagai komoditas industri kreatif berbasis budaya lokal.

Selain itu, desain *packaging* produk juga perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Berdasarkan masukan saat sidang, desain *packaging* yang ada saat ini dinilai belum semenarik desain mainannya sendiri, padahal mainan WARAWA sudah cukup kuat secara ikonik. Pengembangan *packaging* ke depan disarankan untuk lebih mempertimbangkan aspek estetika visual yang setara dengan kualitas desain karakter, sehingga kesan pertama produk sebagai *collectible toy* dapat terbangun secara konsisten mulai dari kemasan hingga isi produknya.

3. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian berikutnya dapat mengkaji efektivitas *collectible toy* sebagai media edukasi budaya melalui pengukuran tingkat pemahaman pengguna sebelum dan sesudah berinteraksi dengan produk. Dengan demikian, kontribusi *collectible toy* terhadap proses pengenalan budaya dapat diukur secara lebih komprehensif.

4. Saran untuk Pelestarian Budaya

Pemanfaatan media kreatif seperti *collectible toy*, permainan, animasi, maupun media digital perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari strategi pelestarian budaya. Pendekatan tersebut dapat membantu menjembatani nilai-nilai budaya tradisional dengan karakteristik generasi muda sehingga budaya lokal tetap relevan dan dapat diwariskan kepada generasi berikutnya.

5. Saran untuk Pemerintah dan Komunitas Budaya

Pemerintah daerah, pelaku industri kreatif, dan komunitas budaya dapat berkolaborasi dalam mengembangkan produk kreatif berbasis budaya lokal sebagai sarana edukasi sekaligus promosi budaya daerah. Kolaborasi tersebut berpotensi memperluas eksposur budaya lokal kepada masyarakat serta mendorong tumbuhnya ekosistem ekonomi kreatif yang berbasis pada kekayaan budaya daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, D. N., Umpi, R., & Rahman, A. A. (2024). The vital role of civics: Understanding local identity and preserving cultural heritage in promoting local culture (An ethnographic study in Sumberdem Village, Malang Regency). *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 11(2), 283. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i2.5386>
- Berry, J. M., & Loeb, R. G. (2021). Ergonomics of the anesthesia workspace. In *Anesthesia equipment: Principles and applications* (pp. 407–430). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-67279-5.00018-2>
- Bhabha, H. K. (1994). *The location of culture*. Routledge.
- Burland, D. (2024). *G.I. Joe*. Encyclopaedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/GI-Joe-action-doll>
- Cahyagraha, B. D. (2023). *Konsep modern perancangan action figure lima hero hewan khas Indonesia* (Tugas akhir sarjana). Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Cahyono. (2018). Warak Ngendog dalam tradisi Dugderan sebagai representasi identitas Muslim urban di Kota Semarang. *Theologia*, 29(2), 339–362. <https://doi.org/10.21580/teo.2018.29.2.2937>
- Darmo, B., & Chandra, E. (2024). Membangun imajinasi kehidupan sosial melalui perancangan karakter pendukung profil maskot Kampus FSRD Untar. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 13(1). <https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.49534>
- Good, O. S. (2017, May 10). *Stanley Weston, creator of action figures, dies at 84*. Polygon. <https://www.polygon.com/2017/5/10/15609784/stanley-weston-gi-joe-obituary>
- Mahira, E. D., Soemardiono, B., & Santoso, E. B. (2023). Cultural tradition as a local context for sustainable urban identity in Gianyar City: Case study. *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, 31(1), 283–301. <https://doi.org/10.47836/PJSSH.31.1.15>
- Mellēna, M. (2022). The communicative dimension of tradition: Preservation, inheriting, instantiation in use. *Culture Crossroads*, 7, 5–16. <https://doi.org/10.55877/cc.vol7.226>
- Putra, E. S. (2010). *Perancangan media action figure untuk representasi budaya: Studi kasus artefak vernakular Sunda* (Skripsi sarjana). Institut Teknologi Nasional.
- Suharyanto, A., & Wiflihani. (2024). Preserving local culture in the era of globalization: Balancing modernity and cultural identity. *Path of Science*, 10(3). <https://doi.org/10.22178/pos.102-16>
- Supramono. (2007). *Makna Warak Ngendog dalam tradisi ritual Dugderan di Kota Semarang* (Tesis magister, Universitas Negeri Semarang).

- Tejo, I. S. A. (2016). *Desain action figure dengan eksplorasi aksesoris dalam pewayangan “Karna Tanding”* (Tugas akhir sarjana). Institut Teknologi Sepuluh Nopember. <https://repository.its.ac.id/76388/>
- Wicaksono, W. (2019). *Perancangan mainan edukasi melatih sensor motorik halus mengacu pada Warak Ngendog*(Skripsi sarjana, Universitas Surabaya). Universitas Surabaya Digital Library. <http://digilib.ubaya.ac.id/pustaka.php/257165>
- Yang, L., & Han, S. (2024). The study of Olympic mascot design based on Peirce’s semiotics. *Asia-Pacific Journal of Convergent Research Interchange*, 10(9), 515–531. <https://doi.org/10.47116/apjcri.2024.09.41>

