

BONEKA DENGAN ESTETIKA KHAS PENARI GAMBYONG

Oleh:

Rizqa Sari Yulia¹

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
rizqasy@gmail.com¹*

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds²

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Hady.soedarwanto@mercubuana.ac.id²*

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

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 26th, 2020

Revised: September 24th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada dekade belakangan ini, mainan telah memunculkan fenomena tersendiri. Telah terjadi pergeseran arti dari kata “Mainan”; yang sebelumnya diartikan sebagai mainan

anak-anak dan tidak memiliki arti lebih dari sekedar instrumen hiburan semata. Saat ini, mainan menjadi suatu media yang juga digemari oleh orang dewasa. Pada dasarnya, mainan adalah benda yang membuat penggunaanya bahagia. Mainan dapat

diartikan juga sebagai instrumen yang membuat penggunanya mencapai cara berpikir dan berimajinasi baru. Mainan dapat menggugah perasaan serta kemampuan untuk memahami dan keinginan untuk belajar dari penggunanya. Mainan mengandung karakteristik penciptaan seni karena merupakan benda yang dirancang dan menjadi sumber makna. Pendapat serupa disampaikan juga oleh Griswold (2013: 22), bahwasanya mainan adalah "benda budaya" yang memiliki arti dan makna diluar sekedar utilitas dan material, serta memicu kreativitas dan permainan. Dalam banyak kasus, mainan bahkan bisa menjadi sumber pengalaman, karena mainan dapat 'bercerita'.

Semakin pentingnya waktu senggang dan hiburan pada zaman sekarang memicu infantilisasi budaya hiburan yang ditandai oleh orang dewasa sebagai target audiens yang lebih signifikan untuk produk mainan. Pada saat ini, jumlah orang dewasa yang mengoleksi mainan semakin meningkat. Apa yang membuat orang dewasa mengoleksi mainan? Apakah alasannya hanyalah kesenangan memiliki benda mati? Mengoleksi adalah usaha untuk memiliki objek keinginan. Orang dewasa mengoleksi mainan karena berbagai alasan. Ada yang mengatakan bahwa alasan mereka mengoleksi mainan yaitu karena mainan memunculkan kenangan masa kecil yang manis, kenangan bermain dan berbagi mainan dengan teman sejawat. Mainan

mengingatkan kita akan masa kecil kita. Selain faktor nostalgia, alasan untuk mengoleksi mainan bukan hanya karena faktor keuangan atau investasi tetapi juga faktor emosional. Mainan mungkin memiliki nilai uang bagi beberapa kolektor tetapi tidak relevan bagi orang lain yang hanya menikmati persahabatan melalui kegiatan berbagi koleksinya dengan kolektor lain yang menghargainya.

Salah satu jenis mainan yang banyak dikoleksi oleh orang dewasa adalah boneka. Berlawanan dengan anggapan bahwa boneka adalah mainan untuk anak-anak, boneka koleksi biasanya terlalu rapuh, rumit, atau mahal untuk mainan anak-anak (Ayoub, 2003). Sebagian besar benda koleksi dihapus dari penggunaan/konsumsi seperti biasa dan bukan lagi barang utilitarian. Dalam hal boneka koleksi, boneka tersebut tidak dimaksudkan untuk dimainkan (Slater, 2001). Boneka koleksi juga diberikan sebagai hadiah. Aktivitas memberi dan menerima hadiah telah meningkat dalam beberapa dekade terakhir, sehingga perusahaan memanfaatkan pasar hadiah (Cruz-Cardenas, 2014). Seringkali, hadiah ini dapat berkaitan dengan makna budaya (McCracken, 1986) dan makna pribadi dan emosional dari waktu ke waktu (Cruz-Cárdenas, 2012; Richins, 1994).

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana estetika yang identik dengan penari Gambyong?
- b. Bagaimana penerapan estetika yang

identik dengan penari Gambyong pada desain produk desain mainan?

c. Material apa yang tepat untuk digunakan dan teknik produksinya agar produk mainan memiliki daya tahan yang tinggi?

d. Bagaimana desain mainan dengan tingkat detail yang tinggi?

e. Bagaimana aspek mekanika gerak pada produk mainan agar dapat mencerminkan estetika penari Gambyong?

3. Orisinilitas

Untuk menciptakan boneka yang dapat merepresentasikan penari Gambyong secara visual, salah satu jenis boneka yang memiliki artikulasi penuh dan proses industri yang fleksibel (bisa skala kecil maupun besar), penulis memilih untuk membuat boneka Ball Jointed atau BJD. BJD adalah boneka berartikulasi yang terbuat dari resin atau porselen serta memiliki tali yg menghubungkan bagian-bagian tubuh dan bertindak sebagai otot. boneka sebagian besar di produksi di Jepang, Korea Selatan, Cina dan Rusia. Keistimewaan dari boneka yaitu boneka ini dapat di kustomisasi secara penuh, dengan komponen yang dapat diubah seperti: wig, bola mata serta pakaian dan sepatu. boneka menawarkan media yang lebih fleksibel untuk menyalurkan kreativitas dengan dibandingkan dengan media atau mainan lain seperti *Action Figure* dan *Figurine* yang telah dibentuk sedemikian rupa dan

tidak dapat diubah.

4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

- 1) Menciptakan mainan dengan estetika penari Gambyong sebagai bentuk pelestarian budaya.
- 2) Menciptakan mainan yang memiliki nilai (dari segi material dan estetika) dan dapat dikoleksi.

Manfaat

- 1) Terciptanya boneka dengan fitur khas Indonesia sebagai upaya memperkenalkan budaya Indonesia.
- 2) Terciptanya produk mainan yang memiliki nilai tinggi dan diminati masyarakat untuk dikoleksi.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Ada berpuluh - puluh *company* BJD di dunia baik dari individual sculptor maupun *company* besar. Produksi BJD paling banyak terdapat di korea selatan. sedangkan *company* BJD yang pertama ada di jepang, dengan menghadirkan banyak variasi BJD. Adapun variasi ukuran BJD dari yang paling kecil sampai yang paling besar *Company* BJD pada umumnya menjual baju, wig, mata, dan peralatan keperluan yang dibutuhkan untuk merawat ataupun mengubah penampilan BJD sesuai dengan keinginan pemiliknya. Macam - macam boneka BJD (*ball jointed doll*). BJD sendiri ada 2 Jenis dasar yaitu :

- Artist & Custom-manufactured Sculptors
Boneka yang dibuat oleh seorang

desainer atas kemauan sendiri maupun berdasarkan permintaan. Boneka ini biasanya tidak diperbanyak atau hanya tersedia dalam jumlah yang terbatas. Disebut juga One-of-a-kind (OOAK) BJD.

- Grandfathered sculpts

Boneka yang dibuat suatu perusahaan yang kemudian diperbanyak.

BJD memiliki estetika yang bermacam-macam: realistik seperti manusia asli maupun dengan gaya kartun. Pada esensinya, desainer boneka hanya menyediakan kanvas kosong berupa tubuh atau body dan sculpt wajah boneka. Banyak hal yang dapat dipertimbangkan dalam perancangan ini, seperti budaya. Perusahaan boneka terkenal Jepang, Dollfie menggunakan estetika Manga, yaitu mata yang besar, serta hidung dan mulut yang kecil dalam bentuk wajah boneka. Lain halnya dengan perusahaan Rusia: Popovy Sister, banyak menggunakan budaya Rusia dalam perancangan boneka seperti rancangan wig yang terinspirasi dari *headpiece* tradisional Rusia yaitu Kokosnik. Indonesia sendiri memiliki banyak budaya yang dapat diangkat sebagai dasar perancangan.

2. Landasan Perancangan

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pada saat ini mainan memiliki pergeseran makna, dari yang awalnya hanya sekedar mainan anak-anak menjadi alat hiburan bagi orang dewasa. Pada studi mengenai mainan

Heljakka, K. (2008) membagi fungsi mainan menjadi dua jenis, yaitu *Play* dan *Display*. Pada mainan dengan fungsi *Play* dominan, pengguna biasanya menghubungkan objek yang dalam hal ini Boneka dengan sebuah narasi. Pertama, mainan diberi nama (kecuali jika nama produk disukai oleh penggunanya). Kedua, mainan diadopsi ke dalam lingkungan penggunanya. Manusia yang bermain atau Homo ludens, ketika bermain juga merupakan homo narrans, manusia yang bercerita. Jadi, ketika bermain, para pemain juga menceritakan kisah kepada diri sendiri (Kalliala, 1999, hal.62; Geertz, 1993, hal 448). Pengguna mainan terhibur melalui pengalaman menulis ulang narasi dan terhubung dengan mainan pada tingkat emosional. Pada mainan jenis *Play*, penokohan merupakan hal yang penting. Namun, (Kalliala, 1999, hlm. 155) juga menyatakan bahwa kisah original yang terkait dengan tokoh-tokoh suatu mainan tidak menghalangi penggunaannya untuk menciptakan variasi narasi baru. Pengguna mainan bebas untuk melanjutkan narasi sesukanya. Selain untuk membuat suatu narasi, pengguna mainan dalam hal ini orang dewasa dapat menggunakan mainan dan bermain untuk tujuan yang berbeda seperti mengajar, melatih keterampilan tubuh dan pikiran, dan sebagainya.

Lain halnya pada mainan bertipe *Display*, mainan pada umumnya digunakan untuk menghias ruang hidup. Studi pada

mainan desainer: Uglydolls, mengungkapkan bahwa terdapat pengguna mainan berusia 30 tahun yang membeli mainan karena mainan Uglydolls tersebut terlihat bagus sebagai dekorasi interior mereka (Mustafa, 2006). Luutonen (2009) mengatakan bahwa seseorang dapat membangun citranya dengan menampilkan pilihan pakaian, dekorasi interior, termasuk juga pada mainan. Mainan dapat mencerminkan selera seseorang. Mainan juga memungkinkan penggunaannya untuk berkomunikasi dengan orang lain (Luutonen, 2007, hal. 79). Battarbee menamakan produk yang memfasilitasi komunikasi sebagai 'buah percakapan' (Battarbee, 2004, hlm. 38-39). Mainan dapat dijadikan buah percakapan antara pengguna dengan orang lain. Selain itu mainan juga biasanya memiliki komunitas. Pengguna mainan yang dewasa dapat menemukan kesenangan dalam mengekspresikan dirinya dengan memamerkan, atau lebih tepatnya, menampilkan mainan sebagai representasi fotografi kreatif di Internet (Piaget, 1962, hal. 121, 130), contohnya pada situs jejaring sosial Flickr. Flickr banyak digunakan oleh komunitas pecinta mainan untuk memamerkan koleksi dan berkomunikasi antar sesama pecinta mainan. Namun demikian, Heljakka, K. (2008) juga menyatakan bahwa tidak menutup kemungkinan apabila pengguna mainan bermain (*Play*) dan memajang (*Display*) mainannya secara bersamaan.

Dengan pertimbangan di atas serta pertimbangan target pengguna, boneka yang dirancang penulis perlu memiliki faktor-faktor *Play* dan *Display*, dengan faktor *Display* yang lebih dominan. Faktor *Display* dikatakan lebih dominan karena pertimbangan jenis produk. Produk boneka *Jointed-doll* pada dasarnya bernilai tinggi sehingga jarang dimainkan oleh penggunanya karena takut menurunkan nilainya. Kegiatan bermain biasanya hanya sebatas pada memosekan boneka untuk keperluan fotografi. Untuk itu, aspek *Play* produk boneka yang perlu diperhatikan yaitu posabilitas atau artikulasi yang memungkinkan boneka untuk menampilkan gestur penari Gambyong. Dan untuk faktor *Display*, yang perlu diperhatikan yaitu kualitas produk dan visual boneka yang menarik sehingga target pengguna merasa tertarik untuk mengoleksi boneka.

3. Tema/Ide/Judul

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis mengajukan Tugas Akhir yang berjudul: "BONEKA DENGAN ESTETIKA KHAS PENARI GAMBYONG". Dari judul tersebut, interpretasi yang dapat diambil yaitu perancangan mainan yang memiliki estetika yang identik dengan penari gambyong. Estetika ini dicerminkan melalui desain kostum, artikulasi dan gestur pada mainan.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

- Konsep Dasar

Konsep dasar yang diangkat pada

perancangan boneka ini yaitu penari Gambyong. Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, tari Gambyong merupakan tari yang biasa dilakukan pada upacara menanam atau panen padi. Konon, ketika masyarakat melakukan tarian gambyong, Dewi Sri yang dikenal sebagai Dewi Padi akan datang dan memberikan berkah terhadap sawahnya. Untuk itu semua aspek pada boneka dirancang agar dapat merepresentasikan keelokan yaitu paras dan gerak penari Gambyong. Tari Gambyong berasal dari Jawa Timur, untuk itu tubuh boneka dirancang dengan mengambil karakteristik fisik morfotipe populasi asli pulau Jawa. Namun demikian, tidak semua aspek dirancang mengikuti penari Gambyong asli. Kostum dirancang dengan mempertimbangkan tren busana yang sedang populer dan penerapannya pada boneka.

- Konsep Ukuran

Ukuran boneka Ball Joint yang ada dipasaran bervariasi, namun pada umumnya dibagi menjadi beberapa skala seperti: 1:12 (\pm 10cm), 1:8 (\pm 16cm), 1:6 (\pm 27cm), 1:4 (\pm 45cm) dan 1:3 (\pm 60cm). Ukuran ini berpengaruh terhadap berbagai hal seperti: ruang penyimpanan, kemudahan dalam memperoleh atau membuat baju sesuai ukuran, ergonomi serta kemudahan untuk dibawa atau dipindahkan. Ukuran boneka yang terlalu kecil membuat kolektor kesulitan dalam membuat pakaian namun memudahkan untuk dibawa dan tidak

memakan ruang yang besar. Sedangkan ukuran boneka yang terlalu besar memudahkan kolektor untuk mengkustomisasi pakaian serta properti pendukung, namun dengan material resin atau porselen, boneka yang berukuran memakan ruang penyimpanan, berat dan sulit dibawa ke mana-mana. Untuk wajah boneka, sesuai dengan konsep dasar yang telah dijelaskan, wajah boneka mengacu pada morfotipe asli pulau Jawa yaitu Deuteromalayid. Untuk itu, penulis merancang wajah boneka dengan pengukuran tertentu agar fitur wajah sesuai dengan morfotipe tersebut.

- Konsep Material

Pada umumnya, boneka dengan jenis Ball-Jointed dibuat menggunakan material resin, vinil maupun porselen. Porselen dan vinyl memiliki sistem dan peralatan produksi yang rumit sehingga biasanya diproduksi oleh pabrik, sedangkan resin dapat dibuat dengan skala industri rumahan. Resin merupakan material yang kokoh dan memiliki tekstur yang halus dan tingkat detail yang tinggi. Kebanyakan pengguna produk boneka Ball-Joint memiliki kecenderungan untuk membeli boneka dengan material resin dibandingkan dengan porselen dan vinyl. Mengingat aspek fungsi yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu aspek *Play* dan *Display*, penulis memilih material resin untuk memproduksi badan boneka.

- Konsep Mekanik

Selain estetika dan ukuran, sistem sambungan pada boneka berupa ball joint & socket juga merupakan komponen penting dalam perancangan boneka. Sistem sambungan pada boneka memungkinkan boneka untuk memiliki pose yang beragam dan fleksibilitas yang tinggi. Sistem sambungan ini pada umumnya dibagi menjadi dua jenis yaitu single joint dan double joint. Untuk menciptakan boneka dengan tingkat poseability atau keluwesan yang tinggi, diperlukan sistem sambungan yang tepat.

- Konsep Warna

Untuk warna pakaian pada penari Gambyong sendiri yaitu didominasi warna Hijau dan Kuning yang melambangkan kesuburan dan kemakmuran, mengingat tariannya ini biasa dilakukan pada masa panen. Selain itu, pada kostum adapula kain jarik atau batik sebagai rok yang biasanya berwarna coklat kemerahan.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Aspek Estetika

a. Estetika Bentuk Wajah Boneka

Secara historis, industri boneka telah berulang kali dikritik karena tidak menciptakan produk bermain yang mencerminkan keragaman kehidupan dan budaya. Boneka yang ada dipasaran, terlebih yang berjenis *Fashion* atau *Ball Joint* memiliki standar yang tak mungkin tercapai, dengan

fitur-fitur wajah dan tubuh yang *Hyper-realistic*. Sebagian besar tuntutan untuk mainan yang lebih inklusif telah dibingkai oleh "*Toy Like Me*", sebuah kampanye online yang bertujuan untuk mendorong keragaman dalam mainan dengan adanya perwakilan ras, jenis kelamin dan proporsi yang lebih baik. Isu-isu mengenai inklusivitas pada media termasuk mainan pun pada akhirnya menarik perhatian raksasa industri mainan, Mattel dan akhirnya mendorong mereka untuk merancang karakter yang lebih realistis dan beragam. Barbie yang sebelumnya dikenal karena estetika fisik yang tidak dapat dicapai secara ilmiah, sekarang memiliki tiga tipe tubuh yang lebih realistis dan mencerminkan tubuh wanita saat ini.

Dengan melihat isu dan tren yang dijelaskan di atas, bentuk boneka disesuaikan dengan proporsi tubuh dan wajah wanita Indonesia pada umumnya dengan warna kulit yang beragam. Mengenai fitur wajah wanita Indonesia, penulis telah melakukan studi wajah khas Indonesia pada *action figure*. Karena boneka yang dirancang berkonsep penari Gambyong yang berasal dari kota Surakarta, maka morfotipe yang sesuai dengan boneka ini yaitu morfotipe Deuteromalayid.

Populasi Deuteromalayid pada saat ini didominasi oleh orang Melayu. Deuteromalayid umumnya tersebar di Indonesia bagian Barat, seperti misalnya: Jawa, Sunda, Flores Timur, Nias Timur,

Lombok Timur, Madura, Bawean, Mentawai, dan Batak. Berdasarkan data yang telah didapatkan, penulis membuat sketsa bentuk wajah boneka sebagai berikut:



Gambar 1. Fitur Wajah Boneka Penari Gambyong

b. Estetika Gestur Tubuh

Gestur pada suatu objek dapat terbaca dan memberi makna dalam kesatuan bentuk ekspresi objek tersebut. Pengertian gestur secara umum adalah suatu bentuk komunikasi non-verbal yang terbaca melalui gerakan tubuh, untuk mengkomunikasikan pesan-pesan atau dapat pula dilakukan sejalan dengan percakapan. Mencakup pengertian gestur salah satunya yaitu meliputi gerakan tangan, wajah, maupun bagian lainnya dari tubuh manusia. Pattisiana (2014) berpendapat bahwa gestur pada suatu objek seperti mainan juga dapat menghadirkan kesan gerak secara disengaja untuk mempertegas ungkapan bentuk yang dinamis. Mengingat pentingnya gestur dalam aspek estetika, penulis melakukan studi gestur penari Gambyong untuk membantu menentukan titik dan jenis artikulasi boneka yang dapat mencerminkan gerakan luwes seorang penari Gambyong. Berdasarkan

studi gerakan tersebut, penulis menganalisa bahwa gestur telapak tangan sangat penting. Pada pose-pose tarian diatas, gestur tangan yang paling umum digunakan yaitu Nyekitihing dan pose kaki Gejug. Selain Analisa penulis membuat sketsa referensi pose yang unik dari gerakan tari Gambyong.



Gambar 2. Gestur Penari Gambyong

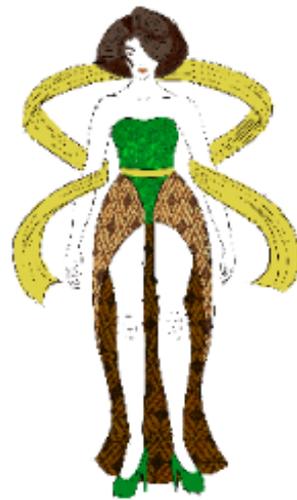
c. Estetika Kostum Boneka

Untuk produk boneka *Jointed-doll*, terdapat sebuah tren desain kostum yang terinspirasi dari aspek-aspek visual suatu budaya. Sebagai contoh, produsen boneka berjenis *Ball-Joint* asal Korea seperti Iplehouse dan Dollmore mengeluarkan boneka dengan desain kostum dan wig tradisional Korea Selatan. Boneka dirancang menggunakan pakaian tradisional korea berupa Hanbok dinasti Jeoseon yang diproduksi dengan material berkualitas tinggi (sutra 100%). Namun ada pula yang mengkombinasikan desain kontemporer dengan desain tradisional, contohnya pada desain boneka Popovy. Popovy merupakan produk boneka yang sangat ikonik karena gayanya yang *Avant-Garde* dengan sentuhan tradisional. Selain Kokoshnik, dua saudara

kembar Popovy juga pernah merancang boneka dengan tema *Sbogun* yang berasal dari budaya Jepang. Boneka dirancang dengan wig yang menyerupai topi *Kawari Kabuto*. Walaupun tema tradisional yang diangkat, hasil rancangan Popovy sangat unik dan modern. Dengan observasi yang telah dilakukan, penulis bermaksud untuk mengangkat aspek tradisional pada tari Gambyong berupa gestur, sedangkan kostum dirancang dengan desain kontemporer.

2. Busana

Setelah melakukan observasi terhadap komponen kostum penari Gambyong, penulis mulai merancang kostum boneka dengan konsep penari Gambyong namun dengan gaya yang kontemporer. Penulis juga menggunakan referensi kostum boneka yang cukup populer.



Gambar 3. Desain Kostum Awal

Pada sidang preview, penulis mendapatkan masukan mengenai desain kostum di atas. Pada desain di atas, aspek tradisional terlalu kental. Mengingat tujuan utama yaitu menarik konsumen untuk mengoleksi, keinginan konsumen perlu dipertimbangkan. Aspek penari Gambyong tidak harus identik, tetapi tetap memiliki simbolisme yang dapat diminati oleh kolektor. Selain itu aspek tradisional Surakarta yang tercerminkan pada desain di atas hanya terbatas pada kain batik. Desain wig lebih mencerminkan *Geisha* asal Jepang. Dengan masukan tersebut, penulis melakukan studi kembali mengenai tren busana saat ini serta penerapannya pada produk boneka. Tren gaun yang dipelajari oleh penulis yaitu gaun *Haute Couture* brand Berta pada koleksi mereka untuk *Florence Fashion Week 2020*. Bagian korset yang biasanya berada dalam gaun dibuat menjadi mencolok dan merupakan poin utama dalam keseluruhan gaun. Tren gaun ini diadopsi

oleh para selebritis seperti Priyanka Chopra dan Ariana Grande, bahkan pada desain kostum boneka Popovy.

Selain melakukan studi mengenai tren pakaian dan aplikasinya pada boneka, penulis juga melakukan kajian lebih lanjut mengenai warna yang akan diaplikasikan pada kostum. Warna yang digunakan pada kostum penari Gambyong sendiri didominasi oleh warna hijau dan kuning. Selain itu juga coklat atau merah pada kain jarik yang dikenakan. Berdasarkan buku *The complete color harmony*, kombinasi ketiga warna tersebut disebut sebagai warna *Earthy* atau bumi. Palet warna tersebut didefinisikan sebagai warna yang hangat, ramah dan mengingatkan kepada warna panen dan kelimpahan. Palet warna *Earthy* juga merupakan palet warna yang sedang tren pada 2020. Berdasarkan kajian dari buku dan tren warna Pantone serta artikel busana, penulis mengambil tiga warna yang diaplikasikan pada rancangan kostum boneka yaitu: *ultramarine green*, emas dan *burnt henna*. Dengan informasi tersebut, penulis merancang Kembali kostum boneka menjadi sebagai berikut:



Gambar 4. Alternatif Desain Kostum 1

Pada sketsa rancangan pertama, busana dibagi menjadi tiga bagian, yaitu

- Dalaman lengan panjang sebelah dengan model bodysuit berwarna putih transparan berbahan tulle yang dijahitkan manik pasir gradasi hijau tua, hijau muda dan kuning emas.
- Korset hijau tua (Emerald Green) berbahan satin.
- Rok belah tengah berwarna Burnt Henna berbahan jaguar atau brokat dengan aplikasi bordir bentuk sayap dibagian kanan.



Gambar 5. Alternatif Desain Kostum 1

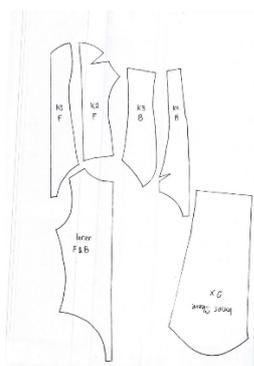
Sedangkan pada sketsa rancangan kedua, busana dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- Dalaman lengan panjang dengan model bodysuit berwarna putih transparan berbahan tulle yang dijahitkan manik pasir gradasi hijau tua, hijau muda dan kuning emas.

- Korset hijau tua (Emerald Green) berbahan satin velvet dengan bagian dada rendah.
- Rok belah samping berwarna Burnt Henna berbahan jaguar atau brokat dengan aplikasi bordir bentuk sayap dibagian kanan.

Pada kedua desain ini, kostum boneka dirancang menjadi lebih modern dan tidak identik dengan kostum penari Gambyong. Namun demikian, aspek kostum penari Gambyong yang diadopsi pada rancangan ini yaitu warna tetap dipergunakan. Penulis mempertimbangkan model pakaian yang sedang tren serta makna warna pakaian pada penari Gambyong.

Setelah membuat sketsa rancangan, penulis mencoba memvisualisasikan rancangan tersebut dengan membuat pola dan menjahit kostum tersebut.



Gambar 6. Pola Korset dan dalaman Bodysuit

Setelah itu penulis mencoba untuk menjahit bagian dalaman dan korset sesuai dengan pola yang telah dibuat. Namun setelah baju dalam dan korset dibuat, penulis merasa rancangan tersebut kurang menarik sehingga penulis memutuskan untuk membuat perubahan.



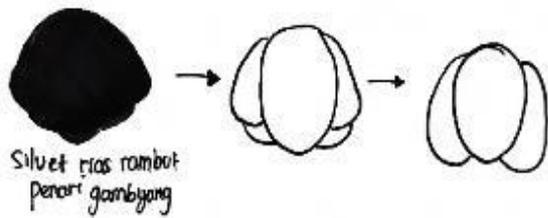
Gambar 7. Visualisasi Rancangan Busana Boneka

Pakaian dalam menutupi riasan tubuh boneka yang akan dijelaskan selanjutnya. Selain itu, bagian dada pada korset terlihat kosong sehingga penulis menambahkan elemen bunga untuk menutupi dada.

3. Riasan Rambut

Selain busana, penulis juga meninjau kembali rancangan wig boneka. Untuk merancang wig ini, penulis melakukan studi terhadap gaya rambut penari Gambyong. Mengutip buku Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara, pada penari rambut rias rambut digelung dengan bentuk Gelung Gedhe dengan hiasan Bangun Tulak sebanyak dua buah dipasang pada kanan dan kiri, juga mengenakan empat buah kantil sebagai sintingan. Selain itu digunakan juga Cundhuk Jungkat ditengah ubun-ubun serta Cundhuk Mentul. Gelung berasal dari kata gulung. Gelungan yang dipakai perempuan merupakan gambaran dari rasa seorang perempuan yang senantiasa berputar-putar sangat dalam. Walau demikian, penulis ingin merancang riasan rambut yang lebih modern dengan tetap mempertahankan Teknik tradisional pada wig boneka. Untuk itu,

penulis mencoba untuk melakukan penyederhanaan bentuk/siluet sanggul penari Gambyong dan merancang ulang bentuk tersebut seperti berikut:



Gambar 8. Penyederhanaan Bentuk Sanggul

Penulis membuat wig dengan bentuk sanggul pada bagian kiri dan kanan kepala. Pertama, penulis membuat wig cap menggunakan bahan tulle yang dilapisi lem putih dan *aluminium foil*. Penulis juga membuat bentuk dasar sanggul dengan aluminium foil. Setelah itu, cap dan dasar sanggul dicat menggunakan cat akrilik berwarna hitam. Setelah itu, wig cap dan dasar sanggul dilapisi dengan helaian rambut yang terbuat dari benang rajut akrilik yang disisir. Sanggul tersebut kemudian dililit dengan kepangan rambut.



Gambar 9. Wig Boneka Sanggul Modifikasi

Penulis juga ingin menambahkan elemen khas Surakarta pada riasan rambut yang dimodernisasi. Penulis mengambil elemen hias pada Gunungan Gapuran khas Surakarta untuk dijadikan Untuk elemen hias pada Gunungan ini, penulis mengambil motif hias sayap yang akan disematkan pada gulungan gedhe pada kiri dan kanan wig. Serta kepala makara dan harimau pada mahkota sebagai pengganti Cundhuk Jungkat yang disematkan pada ubun-ubun. Detail ini akan diukirkan ke hiasan kepala untuk menambah nilai pada kostum boneka.

4. Riasan Wajah & Tubuh

Sapurta, A. D. M. (2018) mengatakan bahwa rias yang digunakan oleh penari Gambyong adalah rias cantik atau *corrective* yang artinya untuk mempercantik wajah dan mempertebal garis-garis mata, alis dan memberikan aksent-aksent warna pada wajah sehingga wajah tampak lebih segar. Riasan wajah penari Gambyong didominasi warna hijau dan merah. Namun riasan boneka tidak bisa disamakan dengan riasan pada manusia karena boneka tidak memiliki pigmentasi pada lapisan kulit. Untuk itu, untuk merias boneka perlu menambahkan bayangan (*shadow*) dan *blushing* (perona) yang tepat. Untuk bagian bayangan biasanya menggunakan warna dasar biru yang kemudian dilapisi dengan warna oranye atau merah muda. Hasil dari Teknik riasan tersebut yaitu riasan yang lebih berdimensi pada boneka.



Gambar 10. Hasil Riasan Wajah Boneka

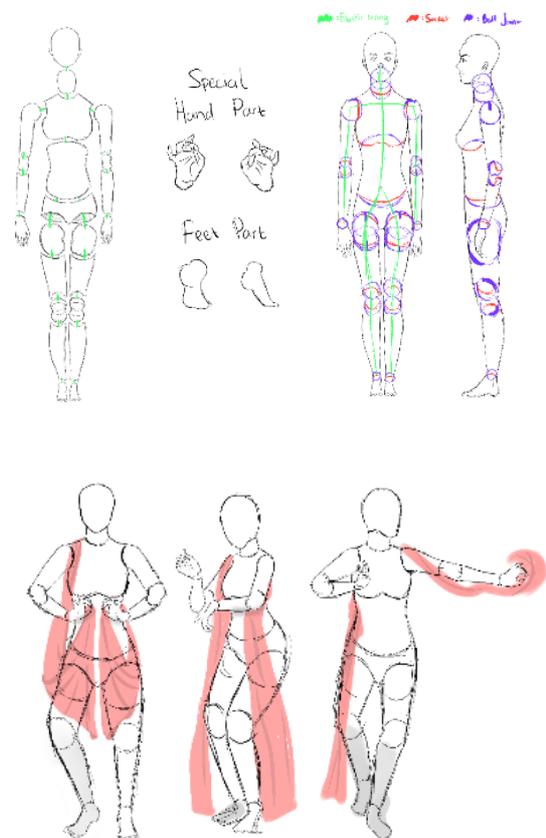
Tak hanya wajah, riasan juga diaplikasikan pada tubuh boneka. Riasan tubuh pada boneka biasa disebut juga sebagai Body Blushing. Body blushing dilakukan untuk meningkatkan detail pada boneka. Riasan wajah dan tubuh yang sudah diaplikasikan pada boneka kemudian disemprot menggunakan *varnish* dengan tipe doff.

5. Aspek Sistem Produk Rancangan

Boneka dengan artikulasi *ball* dan *socket* pada umumnya memiliki dua jenis sendi yaitu *single joint* dan *double joint*. Pemilihan jenis sendi yang tepat sangat krusial untuk fleksibilitas boneka. Untuk menambah pengetahuan penulis dan menghasilkan desain tipe artikulasi yang lebih tepat, penulis melakukan studi banding pada produk boneka *Ball-Joint* yang ada di pasaran. Studi ini dilakukan untuk membantu penulis menentukan bentuk tubuh, titik dan jenis artikulasi yang tepat untuk boneka berdasarkan aspek fungsi dan estetika yang telah dibahas sebelumnya.

Pada contoh-contoh diatas, artikulasi tubuh cukup memadai untuk gestur penari gambyong. Tipe *double joint* dapat menambahkan fleksibilitas pada boneka. Akan tetapi dari semua contoh di atas, gestur

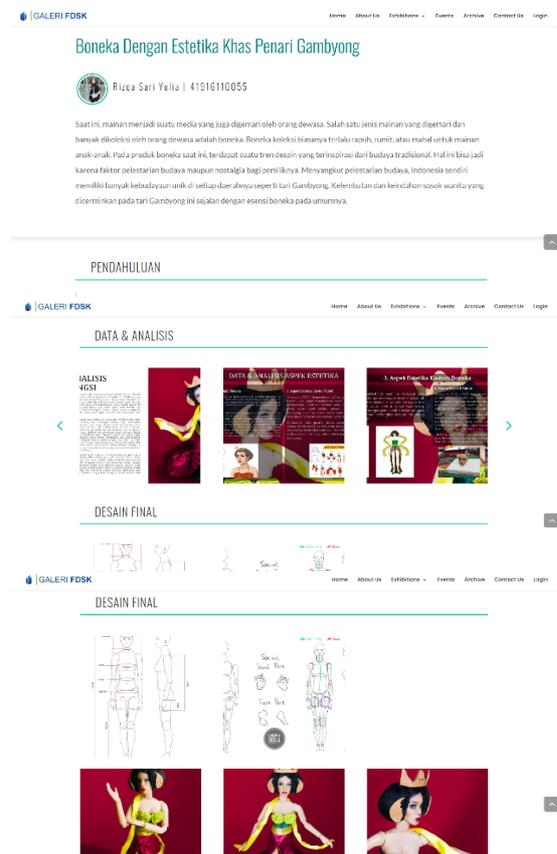
kaki dan tangan penari gambyong belum dapat dicapai. Untuk itu, penulis membuat 2 jenis kaki dan tangan, karena untuk skala yang kecil, sulit untuk membuat persendian pada jari. Bagian-bagian pada mainan yang dapat diganti/ *interchangeable* bukanlah hal yang baru pada industri mainan. Hal ini memungkinkan pengguna mainan untuk memilih bagian yang lebih cocok sesuai kebutuhan. Selain untuk mengakomodir gestur penari Gambyong, desain tangan dan kaki dengan gestur penari Gambyong dapat menambah keunikan boneka dibanding boneka lain pada umumnya. Atas hal tersebut, penulis memperbaiki desain awal sistem persendian boneka berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dari yang awalnya dengan sistem *single joint* menjadi *double joint*.



Gambar 11. Desain Persendian Boneka

D. ULASAN KARYA

Pameran pada tahun ini dilaksanakan secara daring melalui website Galeri FDSK yang dikembangkan oleh pihak kampus Universitas Mercubuana.



Gambar 12. Pameran karya

Pada saat sidang, penulis mendapatkan pertanyaan dari dosen penguji mengenai ketahanan material, apakah ada bagian-bagian boneka yang rapuh dan rentan rusak. Namun ketahanan yang dimaksud oleh penulis yaitu ketahanan material terhadap waktu. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, resin merupakan material yang paling tahan terhadap waktu jika dibandingkan dengan material lain dipasaran. Contohnya boneka Barbie yang sudah lama biasanya menjadi lengket dan berubah warna

karena terbuat dari PVC. Mengenai ketahanan material sendiri, boneka seharusnya sudah cukup kuat untuk dimainkan secara wajar. Boneka inipun bukan boneka yang diperuntukkan kepada anak-anak sehingga pengguna cenderung lebih berhati-hati dalam memainkan boneka, terlebih dengan harga boneka yang cukup mahal. Selain itu, ada juga komentar mengenai gestur yang masih belum dapat direalisasikan pada produk jadi, yaitu gestur tangan Nyekitihing dan Ngrayung. Untuk hal ini penulis terkendala waktu dan karena kondisi pandemi tidak dapat melengkapi bagian tangan tambahan seperti yang telah dirancang sebelumnya.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan Boneka dengan Estetika penari Gambiyong adalah sebagai berikut:

- Studi terhadap gestur penari Gambiyong diperlukan untuk menentukan sistem artikulasi boneka yang mampu merepresentasikan gerakan penari.
- Studi terhadap kostum penari Gambiyong diperlukan untuk mengembangkan rancangan kostum yang lebih kontemporer, tetapi tetap mempertahankan esensi penari Gambiyong.

- Faktor *Play* vs *Display* berpengaruh terhadap penentuan faktor-faktor perancangan mainan. Penentuan yang dimaksud antara lain material dan artikulasi.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah, ada beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan perancangan Boneka dengan Estetika penari Gambyong, yaitu sebagai berikut:

- Berat material mempengaruhi kestabilan mainan. Untuk itu perlu pertimbangan pada ketebalan dinding part boneka perlu diperhatikan.
- Part tambahan seperti tangan dan kaki dapat merepresentasikan gestur penari Gambyong secara lebih baik.
- Kondisi pandemi mempengaruhi ketersediaan material yang dibutuhkan pada perancangan sehingga hal ini perlu diperhatikan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, C. (2005). The Craft Consumer: Culture, craft and consumption in a postmodern society. *Journal of Consumer Culture*, Vol.5(1). 23-42.
DOI:<https://doi.org/10.1177/1469540505049843>
- Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony, Pantone Edition: Expert Color Information for Professional Results*. Gloucester MA, United States: Rockport Publishers Incorporated.
- Heljakka, K. (2008). *Toy stories. Design. Play. Display. Adult experience with designer toys*. University of Art and Design Helsinki.
- Heljakka, K. (Maret, 2019). Toys and Universal Guidelines for Design: A Designerly Perspective on Playability of Character Toys. *Proceedings of Universal Design*.
- Irawan, A. (2015). “*Bentuk Gunung Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Relief*”. [Thesis]. Surakarta: ISI Surakarta.
- Pattiasina, D. L. (2014). Kajian Estetika dan Realisme Sosialis Tiga Patung Monumen (Patung Selamat Datang, Pembebasan Irian Barat dan Dirgantara) Era Soekarno di Jakarta. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(1).
- Restian, A. (2017). *Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara*. Malang: UMM Press.
- Saputra, A. D. M. (2018). “*Bentuk Tari Gambyong Sembung Gilang Karya Hadawiyah Endah Utami*”. [Skripsi]. Surakarta: ISI Surakarta.

G. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku Koordinator sekaligus dosen pembimbing tugas akhir saya. Keluarga dan teman-teman saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.

