

***ART TOYS* SEBAGAI MEDIA REPRESENTASI
EMOSI DIRI**



ALAM FADHILLAH

2415153702

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Alam Fadhillah
No.Registrasi : 2415153702
Program : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : *Art Toys* Sebagai Media Representasi Emosi Diri

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dosen Pembimbing 1



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 197710032001121001

Dosen Penguji 1



Ririn Despriliani, M.Pd., M.Si
NIDN. 0316108101

Dosen Pembimbing 2



Eko Hadi Prayitno, M.Pd
NIDN. 0316108101

Dosen Penguji 2



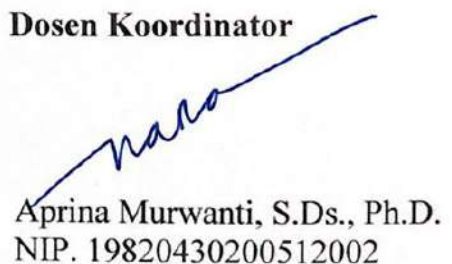
Dr. Ataswarin Oetopo, M.Pd
NIP. 195901021992032002

Kaprodi Pendidikan Seni Rupa



Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn
NIP. 196305241987031002

Dosen Koordinator



Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D.
NIP. 19820430200512002

Dean Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliana Maliastuti, M.Pd
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alam Fadhillah

No. Reg : 2415153702

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul : *Art Toys* Sebagai Media Representasi Emosi Diri

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Agustus 2022

Alam Fadhillah

No. Reg. 2415153702

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Alam Fadhillah

No. Reg : 2415153702

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul : *Art Toys* Sebagai Media Representasi Emosi Diri

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif (Non – Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih mediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), mendistribusikan, menampilkan/mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan dengan jelas nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta

Pada tanggal 30 Agustus 2022

Alam Fadhillah

No. Reg. 2415153702

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur perupa panjatkan kehadirat Allah SWT sehingga penulisan ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan dan dorongan dan berbagai pihak. Oleh karena itu perupa mengucapkan banyak terimakasih kepada:

Bapak Rizki Taufik Rakhman selaku Pembimbing 1 yang telah memberikan dorongan, arahan dan kepercayaan bahwa perupa mampu menciptakan karya yang perupa impikan.

Bapak Eko Hadi Prayitno selaku Pembimbing 2 yang begitu pengertian dan sangat *supportive* dalam mengarahkan perupa selama pengerjaan karya dan membimbing penulisan.

Bapak Indro Moedisuroso selaku Kaprodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta.

Ibu Aprina Murwanti selaku korodinator Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa

Bapak A. Haris Kartasumitra dan staf PT. MARAWA TIGA WARNA selaku narasumber magang.

Teruntuk kedua orang tua tercinta, yang selalu mendoakan dan turut membantu kelancaran dalam menempuh perkuliahan akademis, yang teramat sangat *supportive* mendukung perupa dalam berkarya hingga menyelesaikan studi.

Untuk keluarga, dan kerabat yang tidak pernah berhenti memberi dukungan dan doa kepada perupa.

Untuk rekan-rekan yang sangat *supportive*: Putri Rizka Kencana, Bintang Ramadhan Dwi Putra, Louisiana Wattimena, Wia R. Zahrina, Achmad Fiqih Maulana, Hilmy Fadlillah, Danang Wicaksono, Agil Akbar sebagai artisan *modelling 3D*, dan khususnya pada seluruh teman-teman seperjuangan Seni Rupa 2015.

Serta semua pihak yang belum dapat tercantum satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan dengan bentuk apapun, perupa ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Segala kekurangan semoga dapat dimaklumi, dan semoga laporan maupun karya Seni Rupa ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 01 Maret 2022

Perupa

ABSTRACT

AF, Art Toys as a Media for Self-Emotional Representation, Thesis for Creation of Fine Arts, Department of Fine Arts Education. Faculty of Languages and Arts, State University of Jakarta. An art or designer toy is a product made by artists and designers who are self-produced or made by small, independent toy companies, usually in very limited editions. A personal journal is made, designed by carrying the concept of telling stories and expressing each emotion through sketch images, summarizing various sketches that have been made into one character that represents these emotions during the work, 3D modeling and printing with 3D printing tools. Responding to the trend of pop culture by contributing to the creation of Art Toys, nowadays many toy designers are starting to make their own characters into art toys, the product can be judged in an authentic style as a toy product targeted at adults. The product is designed based on surveys and input on the needs of the community and has been tested among the upper middle class starting from early adulthood in the Jakarta area as a target market. Of course, this art toy product will be an option as well as an answer to pop culture trends and provide education about psychological conditions, especially in emotional disorders, as a work of art or a collection of art toy products can last for an indefinite period depending on the treatment technique.

Keywords: Art Toys, Emotional Disturbance, 3D Print, Pop Culture.

ABSTRAK

AF, Mainan Seni Sebagai Media Representasi Emosi Diri, Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Mainan seni atau mainan desainer merupakan sebuah produk yang dibuat oleh senimandan desainer yang diproduksi sendiri atau dibuat oleh perusahaan mainan kecil dan independen, yang biasanya dalam edisi yang sangat terbatas. Dilakukan pembuatan jurnal pribadi, dirancang dengan mengusung konsep bercerita dan mengekspresikan masing-masing emosi melalui gambar sketsa, menyimpulkan berbagai sketsa yang telah dibuat menjadi satu karakter yang mewakili emosi tersebut dalam masa berkarya, modelling 3D dan dicetak dengan alat cetak 3D. Merespon tren tentang budaya pop dengan ikut berkontribusi melalui karya Mainan Seni yang pada masa kini mulai banyak perancang mainan yang membuat karakter- karakternya sendiri menjadi sebuah mainan seni, produk bisa dinilai dengan gaya yang otentik sebagai produk mainan yang ditargetkan untuk usia dewasa. Produk dirancang berdasarkan survey dan masukan akan kebutuhan masyarakat dan telah teruji di kalangan menengah atas mulai dari usia dewasa awal di wilayah jakartasebagai target pasar. Tentunya produk mainan seni ini akan menjadi pilihan dan juga jawaban dari tren budaya pop dan memberikan edukasi tentang kondisi psikologis khususnya padagangguan emosi, sebagai karya seni atau benda koleksi produk mainan seni ini dapat bertahan untuk waktu yang tidak terbatas tergantung dengan teknik perawatannya.

Kata Kunci: Mainan Seni, Gangguan Emosi, 3D Print, Budaya Pop.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	1
BAB I.....	3
PENDAHULUAN	3
A. Latar Belakang Penciptaan.....	3
B. Pengembangan Ide Penciptaan	5
C. Fokus Penciptaan	7
D. Tujuan Penciptaan.....	9
E. Manfaat Pembuatan Karya.....	10
BAB II	11
A. Tinjauan Pustaka	11

B. Referensi Praktik	12
C. Kajian Teori.....	16
D. Kerangka Berfikir.....	30
BAB III.....	31
METODE PENCIPTAAN.....	31
A. Desain Metode Penciptaan.....	31
1) Pendekatan Metode dan Jenis Riset Penciptaan.....	31
2) Sumber dan Jenis Data	31
3) Teknik Pengumpulan Data	33
BAB III.....	34
4) Data Magang dan Profil Narasumber	34
5) Data Proses dan Produk Penciptaan	40
B. Data Eksplorasi Produk Penciptaan	41
1) Studi Pendahuluan.....	41
a. Studi Tren Produk Sejenis.....	41
b. Profil Pasar dan Segmen Konsumen.....	45
c. Studi Material.....	45
C. Rancangan Produk	46
1) Definisi Produk	46

2) Sketsa Eksplorasi Dari Emosi Bahagia.....	48
3) Sketsa Eksplorasi Dari Emosi Marah.....	52
4) Sketsa Eksplorasi Dari Emosi Takut.....	55
5) Sketsa Eksplorasi Dari Emosi Sedih.....	60
6) Sketsa Eksplorasi Dari Emosi Cinta	60
7) Uji Coba Rancangan Awal.....	63
8) Analisis dan Evaluasi Rancangan Detail	65
D. Rancangan Detail.....	71
1) Definisi Rancangan.....	71
2) Spesifikasi Pengguna.....	72
3) Spesifikasi Produk	72
4) Spesifikasi Visual dan Pemaknaannya	72
5) Spesifikasi Fungsi.....	72
6) Spesifikasi Teknis.....	74
7) Prosedur Penggunaan Produk	74
8) Spesifikasi Produksi	80
9) Spesifikasi Pengemasan.....	80
10) Perkiraan Biaya Produksi	81

11) Gambar Rancangan Detail + Model Prototype.....	83
12) Analisis dan Evaluasi Produk	84
C. Standar Prosedur Produksi.....	93
a. Tahapan Pra Produksi	93
b. Tahapan Produksi	93
c. Tahapan Pasca Produksi	93
A. Visualisasi Karya 1 Wolfine	94
B. Visualisasi Karya 2 Inside.....	98
C. Visualisasi Karya 3 Dream Repeated.....	102
D. Visualisai Karya 4 Sadees.....	106
E. Visualisasi Karya 5 NA NA NA	110
BAB V	114
PENUTUP	114
A. Kesimpulan.....	114
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA.....	116
Lampiran 1.....	118
Lampiran 2.....	122

a. Lembar Permohonan Magang.....	122
b. Lembar Hasil Magang.....	123
Lampiran 3.....	124
Lampiran 4.....	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film <i>Inside Out</i>	12
Gambar 2. Karakter Emosi Film <i>Inside Out</i>	13
Gambar 3. Marshella FP.....	14
Gambar 4. Cover Novel Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini	14
Gambar 5. Poster Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini.....	15
Gambar 6. Lagu Karya Kunto Aji.....	16
Gambar 7. <i>Merchandise</i> Dari Buku Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini.....	16
Gambar 8. Contoh Gambar <i>Action Figure</i> (Mainan).....	19
Gambar 9. Contoh Gambar <i>Art Toys</i>	20
Gambar 10. Contoh Gambar <i>Self-Injury</i>	25
Gambar 11. Panel Psikologi Warna.....	28
Gambar 12. Kerangka Berpikir	30
Gambar 13. Logo PT. Marawa Tiga Warna	34
Gambar 14. Narasumber Magang	35
Gambar 15. Karya Narasumber	36
Gambar 16. Kegiatan Magang	37
Gambar 17. Hasil Final Kegiatan Magang.....	39
Gambar 18. Eksplorasi Emosi Bahagia 1.....	48
Gambar 19. Eksplorasi Emosi Bahagia 2.....	48
Gambar 20. Eksplorasi Emosi Bahagia 3	49

Gambar 21. Eksplorasi Emosi Bahagia 4.....	49
Gambar 22. Eksplorasi Emosi Bahagia 5.....	50
Gambar 23. Eksplorasi Emosi Bahagia 6.....	50
Gambar 24. Eksplorasi Emosi Bahagia 7.....	51
Gambar 25. Eksplorasi Emosi Marah 1.....	52
Gambar 26. Eksplorasi Emosi Marah 2.....	52
Gambar 27. Eksplorasi Emosi Marah 3.....	53
Gambar 28. Eksplorasi Emosi Marah 4.....	53
Gambar 29. Eksplorasi Emosi Marah 5.....	54
Gambar 30. Eksplorasi Emosi Marah 6.....	54
Gambar 31. Eksplorasi Emosi Takut 1.....	55
Gambar 32. Eksplorasi Emosi Takut 2.....	55
Gambar 33. Eksplorasi Emosi Takut 3.....	56
Gambar 34. Eksplorasi Emosi takut 4.....	56
Gambar 35. Eksplorasi Emosi takut 5.....	57
Gambar 36. Eksplorasi Emosi takut 6.....	57
Gambar 37. Eksplorasi Emosi takut 7.....	58
Gambar 38. Eksplorasi Emosi takut 8.....	58
Gambar 39. Eksplorasi Emosi takut 9.....	59
Gambar 40. Eksplorasi Emosi takut 10.....	59

Gambar 41. Eksplorasi Emosi Sedih 1	60
Gambar 42. Eksplorasi Emosi Cinta 1	60
Gambar 43. Eksplorasi Emosi Cinta 2	61
Gambar 44. Eksplorasi Emosi Cinta 3.....	61
Gambar 45. <i>Moodboard</i>	63
Gambar 46. (a) (b) (c).....	75
Gambar 47. <i>Watercolor</i>	76
Gambar 48. <i>Watercolor Brush</i>	76
Gambar 49. <i>Drawing pen</i>	76
Gambar 50. Pensil	77
Gambar 51. Kertas HVS	77
Gambar 52. 3D Print Anicubic Photon Mono 4K.....	78
Gambar 53. Anicubic Wash & Cure	78
Gambar 54. Anicubic ECO UV RESIN	79
Gambar 55. Alkohol	79
Gambar 56. Logo Produk	80
Gambar 57. Packaging Produk.....	81

Gambar 58. Model Rancangan 1	82
Gambar 59. Model Rancangan 2	82
Gambar 60. Gambar Kerja 1	84
Gambar 61. Gambar Kerja 2	84
Gambar 62. Gambar Kerja 3.....	85
Gambar 63. Gambar Kerja 4.....	85
Gambar 64. Gambar Kerja 5.....	85
Gambar 65. Gambar Kerja Desain Packaging 1	86
Gambar 66. Gambar Kerja Desain Packaging 2.....	86
Gambar 67. Gambar Kerja Desain Packaging 3.....	87
Gambar 68. Gambar Kerja Desain Packaging 4.....	87
Gambar 69. Gambar Kerja Desain Packaging 5.....	88
Gambar 70. Visualisasi Karya 1.....	90
Gambar 71. Detail Karya Jadi 1 Tampak Depan.....	91
Gambar 72. Detail Karya Jadi 1 Tampak Samping.....	91
Gambar 73. Detail Karya Jadi 1 Tampak Belakang.....	91
Gambar 74. Visualisasi Karya 2.....	93
Gambar 75. Detail Karya Jadi 2 Tampak Depan.....	94

Gambar 76. Detail Karya Jadi 2 Tampak Samping.....	94
Gambar 77. Detail Karya Jadi 2 Tampak Belakang.....	94
Gambar 78. Visualisasi Karya 3.....	96
Gambar 79. Detail Karya Jadi 3 Tampak Depan.....	97
Gambar 80. Detail Karya Jadi 3 Tampak Samping.....	97
Gambar 81. Detail Karya Jadi 3 Tampak Belakang.....	97
Gambar 82. Visualisasi Karya 4.....	99
Gambar 83. Detail Karya Jadi 4 Tampak Depan.....	100
Gambar 84. Detail Karya Jadi 4 Tampak Samping.....	100
Gambar 85. Detail Karya Jadi 4 Tampak Belakang.....	100
Gambar 86. Visualisasi Karya 5.....	102
Gambar 87. Detail Karya Jadi 5 Tampak Depan.....	103
Gambar 88. Detail Karya Jadi 5 Tampak Samping.....	103
Gambar 89. Detail Karya Jadi 5 Tampak Belakang.....	103

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Kontekstualisasi Perasaan	62
Diagram 2. Rentan Umur Responden.....	67
Diagram 3. Hasil Survey Apakah Responden Tahu Apa <i>Itu Art Toys</i>	67
Diagram 4. Hasil Survey Perbedaan <i>Art Toys</i> dan Barang Mainan	68
Diagram 5. Hasil Survey Apakah responden Salah Satu Peminat <i>Art Toys</i>	68
Diagram 6. Hasil Survey Apakah Responden tahu kalau <i>Art Toys</i> Banyak Diminati	69
Diagram 7. Hasil Survey Apakah Responden Tahu Pameran <i>Art Toys</i> Di Indonesia.....	69
Diagram 8. Hasil Survey Apakah responden Merasa Sering Mengalami Emosi	70
Diagram 9. Apakah Di Masa Pandemi Ini Emosi Bergejolak.....	70
Diagram 10. Kepedulian Masyarakat terhadap Pengendalian Emosi.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Psikologi Warna	29
Tabel 2. Tabel Studi Trend Produk Sejenis.....	42
Tabel 3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	44
Tabel 4. Instrumen Pertanyaan Survei Publik	64
Tabel 5. Alat	76

Tabel 6. Alat dan Bahan	78
Tabel 7. Perkiraan Biaya Produksi <i>Art Toys</i>	81
Tabel 8. . Perkiraan Biaya Produksi Kemasan	82
Tabel 9. SWOT Dari Produk	84
Tabel 10. Perkiraan Biaya Produksi Karya 1	97
Tabel 11. Perkiraan Biaya Produksi Karya 2	101
Tabel 12. Perkiraan Biaya Produksi Karya 3	105
Tabel 13. Perkiraan Biaya Produksi Karya 4	109
Tabel 14. Perkiraan Biaya Produksi Karya 5	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Asistensi Pembimbing	109
Lampiran 2. Lembar Permohonan Magang.....	113
Lampiran 3. Lembar Persetujuan <i>Expert Judgment</i>	115
Lampiran 4. Kartu Kehadiran Seminar	116