

PERANCANGAN *COLLECTIBLE TOYS* BERTEMA KUDAPAN

TRADISIONAL MINANGKABAU



Intelligentia - Dignitas

Disusun Oleh

Dhabita Adila Rana

1206622008

SKRIPSI

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

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

JULI 2026

ABSTRAK

Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk merancang *collectible toys* bertemakan kudapan tradisional Minangkabau sebagai media alternatif dalam menyampaikan informasi terkait warisan kuliner lokal kepada Generasi Z melalui pendekatan budaya populer. Perancangan dilakukan menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada aspek konseptual, penelitian menghasilkan konsep perancangan yang mengintegrasikan karakteristik visual enam kudapan tradisional Minangkabau dengan elemen busana adat perempuan Minangkabau sebagai identitas utama karakter. Pada aspek visual, konsep tersebut diwujudkan melalui enam karakter bergaya Super Deformed (Chibi) dengan pendekatan personifikasi yang mengadaptasi bentuk, warna, tekstur, serta filosofi masing-masing kudapan ke dalam desain figur koleksi. Pada aspek operasional, karakter direalisasikan melalui proses pemodelan digital menggunakan Nomad Sculpt, pencetakan tiga dimensi berbahan resin ABS-like, proses *hand painting*, serta dikemas menggunakan sistem blind box yang dilengkapi kartu informasi karakter dan kemasan bertema arsitektur Rumah Gadang. Hasil akhir penelitian berupa enam purwarupa *collectible toys* dengan jenama Kawan Salero yang tidak hanya memiliki nilai estetis sebagai objek koleksi, tetapi juga berfungsi sebagai media penyampaian informasi yang relevan dengan preferensi visual dan gaya hidup Generasi Z.

Kata Kunci: *Collectible toys*, *Design Thinking*, Kudapan Tradisional Minangkabau, Generasi Z, Penciptaan Karya Seni.

ABSTRACT

This research aims to design *collectible toys* themed around traditional Minangkabau snacks as a response to Generation Z's declining familiarity with local snacks. Using a Design Thinking approach (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test), this design transforms regional culinary narratives into popular cultural artifacts. The visual exploration utilizes the Super Deformed Chibi style, integrating the characteristics of five snacks: Ampiang Dadiah, Lapek Bugih, Keripik Sanjai, Salaluak, Bubur Kampiun, and Galamai, with elements of traditional Minangkabau women's clothing called Tingkuluak. Prototypes were produced using 3D printing technology from ABS-like resin to achieve high precision before hand painting. The final design results in five 9 cm tall figurine prototypes under the "Kawan Salero" brand, presented in a blind box mechanism with a bagongjong roof design and character cards. This creation focuses on realizing collectible art toys while offering a new approach relevant to the lifestyles of today's young adults.

Keywords: *Collectible toys*, Design Thinking, Traditional Minangkabau Snacks, Generation Z, Creation of Artworks.

LEMBAR PENGESAHAN

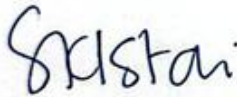
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Dhabita Adila Rana
No. Registrasi : 1206622008
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pearnancangan Collectible Toys bertema Kudapan Tradisional Minangkabau

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



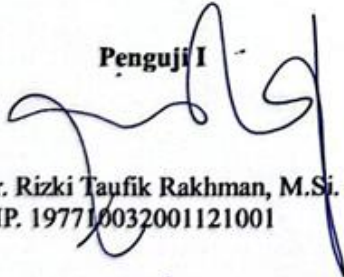
Siti Khodijah Lestari, M.Ds.
NIP. 199610032024062003

Pembimbing II



Desy Sugianti, M.Sn.
NIP. 199112062024062001

Penguji I



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

Penguji II



Leny Suryani, S.Pd., M.Ds.
NIP. 1997061720244062002

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni




Dr. Sami Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710032005011002

Ketua Penguji



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

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhabita Adila rana
No. registrasi : 1206622008
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Perancangan *Collectible toys* bertema Kudapan Tradisional
Minangkabau

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Juli 2026



Dhabita Adila Rana
No. Reg. 1206622008



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dhabita Adila Rana

NIM : 1206622008

Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa

Alamat email : dhabitaar39@outlook.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....) |

yang berjudul:

“Perancangan Collectible Toys bertema Kudapan Tradisional Minangkabau”

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Agustus 2026

Penulis

(Dhabita Adila Rana)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Segala puji dan syukur senantiasa dipanjatkan ke hadirat Allah *Subhanahu wa Ta'ala* atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan Sidang Skripsi Penciptaan yang berjudul "*Perancangan Collectible toys* bertema Kudapan Tradisional Minangkabau". Skripsi ini disusun sebagai salah satu prasyarat akademis dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa.

Dalam tahapan penyusunan hingga selesainya skripsi ini, penulis menyadari bahwa kelancarannya tidak lepas dari doa, dukungan moral, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui lembar ini penulis ingin mengemukakan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kepada kedua orang tua penulis, Umi Dian Putri dan Abi Amir Makbul, yang tidak pernah putus mendoakan, memotivasi, dan memberikan dukungan penuh baik secara moril maupun materil selama masa perkuliahan.
2. Kepada Adik peneliti, Amirah Adila Hasna, yang turut memberikan semangat dan bantuan selama proses pengerjaan laporan ini.
3. Kepada Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta.
4. Kepada Bapak Dr. Indro Moedisuroso, M.Sn., selaku Koordinator Seminar Penciptaan.

5. Kepada Ibu Siti Khodijah Lestari, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, serta saran yang sangat berharga dalam proses pengembangan karya.
6. Kepada Ibu Desy Sugianti, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan gagasan, masukan, serta arahan yang sangat berarti dalam proses penulisan Laporan.
7. Kepada Bunda Afiyati Reno dan Ibu Ita, selaku narasumber ahli yang telah meluangkan waktu memberikan wawasan mendalam, *insight* kebudayaan, serta arahan mengenai pakaian adat Minangkabau.
8. Kepada Kak Aziez Nugroho, selaku pakar dan kreator *Art Toys* yang telah membagikan ilmu, masukan teknis, serta pandangan profesionalnya terkait pengembangan desain karakter.
9. Kepada Bapak Agam Akbar Pahala, S.Pd., M.Sn. dan Ibu MC Wara Chandrasari, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah mengawal dan mengarahkan penulis selama proses perkuliahan.
10. Kepada sahabat dan rekan-rekan terdekat, terutama Hikmah, Dhina, Alicia, Nabila, Jazlyne, Chosy, Ratu, Julita, Ana, Salma yang selalu sedia menjadi tempat bertukar pikiran, saling mendukung, dan memberikan semangat di saat-saat jenuh.
11. Kepada rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Seni Rupa 2022, atas kebersamaan dan dinamika perkuliahan yang berkesan.

12. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah ikut andil dan berkontribusi dalam melancarkan penyusunan laporan proposal ini.

Dengan kerendahan hati, penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan proposal ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak ruang untuk diperbaiki. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan penulisan ini, serta demi peningkatan kualitas karya seni di tahap selanjutnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, 5 April 2026

Dhabita Adila Rana



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan.....	1
1.2 Perkembangan Ide Penciptaan.....	8
1.3 Masalah Penciptaan.....	10
1.4 Tujuan Penciptaan.....	11
1.5 Fokus Penciptaan.....	11
1.5.1 Aspek Konseptual.....	11
1.5.2 Aspek Visual.....	13
1.5.3 Aspek Operasional.....	15
1.6 Manfaat Penciptaan.....	17
1.6.1 Bagi Peneliti.....	17
1.6.2 Bagi Pengguna.....	17
1.6.3 Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
2.1 Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu.....	19
2.1.1 <i>Development on an Educational Board Game to Introduce Traditional Snack Culture to Children</i> (Junda Hapsari, 2025) ..	19

2.1.2	Perancangan Konsep dan Inovasi Desain Karakter Animasi “ <i>Taste Treasure</i> ” (Satira Luthfia Zahra Susilo & Intan Permatasi, 2024)	23
2.1.3	Perancangan Urban <i>Toys</i> dari Adaptasi Karakter Komik Karya Tatang Suhenra (Ardhian Laksono, 2020)	28
2.1.4	Eksplorasi Mainan Seni dengan Pendekatan Berbasis Praktik (Alam Fadhilah & Eko Hadi Prayitno, 2023)	31
2.2	Tinjauan Referensi Praktik	34
2.2.1	<i>Strawberry Shortcake</i>	34
2.2.2	<i>Cookie Run Kingdom</i>	38
2.2.3	Tokidoki Donutella Series	40
2.3	Kerangka Teori	42
2.3.1	Teori Desain Pengembangan Karakter	42
2.3.2	<i>Collectible toys</i>	45
2.3.3	<i>Blind Box</i>	48
2.3.4	Kudapan Tradisional Minangkabau	50
2.4	Kerangka Berpikir dan Diagram	53
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN		56
3.1	Desain Metode dan Jenis Riset Penciptaan	56
3.1.1	Pendekatan Metode dan Jenis Riset	56
3.1.2	Sumber dan Jenis Data	62
3.2	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	69
3.2.1	Observasi Lapangan	69
3.2.2	Studi Literatur	72
3.2.3	Wawancara	74
3.2.4	<i>Focused Group Discussion</i>	79
3.2.5	Studi Pendahuluan	82
3.3	Tahap Pelaksanaan	95
3.3.1	Eksplorasi Desain Karakter	95
3.3.2	Eksplorasi Kartu Informasi Karakter	107
3.3.3	Eksplorasi <i>Packaging</i> dan Logo	110

3.4	Karya Jadi.....	114
3.4.1	Desain Karakter	114
3.4.2	Desain Kartu Karakter	115
3.4.3	Desain <i>Packaging</i>	116
3.4.4	Finalisasi Penggunaan <i>Font</i>	117
3.5	Tahap Akhir	120
3.5.1	Finalisasi Karya	120
3.5.2	Validasi Pengguna	123
3.6	Teknik Penyajian dan Analisis Data	126
3.6.1	Penyajian Data	126
3.6.2	Analisis Data	127
3.7	Data Hasil Magang	130
3.7.1	Profil Narasumber Magang	130
3.7.2	Tempat dan Waktu Magang	133
3.7.3	Deskripsi Data Magang	133
3.7.4	Rangkuman Kegiatan Magang	134
3.7.5	Implikasi Hasil Magang	135
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		139
4.1	Rancangan Detail Karya	139
4.1.1	Spesifikasi Visual dan Pemaknaannya	139
4.1.2	Proses Ideasi dan Eksplorasi Visual	144
4.2	Standar Prosedur Produksi	161
4.2.1	Tahap Pra-Produksi	162
4.2.2	Tahap Produksi	162
4.2.3	Tahap Pasca-Produksi	164
4.2.4	Rincian Biaya Produksi	164
4.3	Pembahasan	167
BAB V PENUTUP		173
5.1	Kesimpulan	173
5.2	Saran	174

DAFTAR PUSTAKA	176
LAMPIRAN	180



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Tinjauan Pustaka 1	19
Tabel 2. Perbandingan Tinjauan Pustaka 2	23
Tabel 3. Perbandingan Tinjauan Pustaka 3	27
Tabel 4. Perbandingan Tinjauan Pustaka 4	30
Tabel 5. Sumber: Dokumentasi Dhabita Adila Rana, 2026	102
Tabel 6. Jadwal Kegiatan	136
Tabel 7. Spesifikasi Visual dan Pemaknaannya	140



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir <i>Design Thinking</i>	55
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karakter dalam <i>Series Strawberry Shortcake</i>	31
Gambar 2. Tampilan Karakter <i>Cookie Run Kingdom</i>	35
Gambar 3. Tokidoki Donutella Series Figurinees	38
Gambar 4. Observasi Lapangan ke tempat-tempat penjualan <i>Collectible toys</i>	70
Gambar 5. Wawancara bersama Narasumber Magang Aziez Nugroho (Shikka Studio).....	74
Gambar 6. Wawancara dengan Ibu Afiyati Reno melalui Zoom Meeting	75
Gambar 7. Sesi Wawancara dengan Ibu Ita.....	77
Gambar 8. <i>Focused Group Discussion</i> dengan Generasi Z asal Sumatera Barat .	79
Gambar 9. Proses <i>Focused Group Discussion</i> dengan beberapa grup.....	80
Gambar 10. Berbagai Karakter Populer <i>Pop Mart</i>	83
Gambar 11. <i>Sonny Angel Mini Figure</i>	85
Gambar 12. Karakter Mofusand dalam Bentuk <i>Mini Figure</i>	87
Gambar 13. <i>Moodboard</i> dan <i>Color Palette</i> Karakter Ampiang Dadiah	95
Gambar 14. <i>Moodboard</i> dan <i>Color Palette</i> Karakter Lapek Bugih.....	97
Gambar 15. <i>Moodboard</i> dan <i>Color Pallette</i> Karakter Uni Sansan	98
Gambar 16. Hasil Eksplorasi <i>Style 1</i>	104
Gambar 17. Hasil Eksplorasi <i>Style 2</i>	105
Gambar 18. Hasil Eksplorasi <i>Style 3</i>	106
Gambar 19. <i>Moodboard StyleDesign Layout</i> Kartu Karakter.....	107
Gambar 20. Alternatif Sketsa Desain Kartu Karakter.....	108
Gambar 21. Hasil Eksplorasi <i>Layout</i> Kartu Karakter Informasi.....	109

Gambar 22. Eksplorasi Kartu Karakter.....	109
Gambar 23. <i>Moodboard</i> Desain <i>Packaging</i>	110
Gambar 24. Eksplorasi Sketsa <i>Packaging</i>	111
Gambar 25. Eksplorasi <i>Design Packaging</i>	112
Gambar 26. Eksplorasi Logo Produk <i>Blind Box</i>	112
Gambar 27. Karya Jadi Tampak Perspektif Karakter.....	113
Gambar 28. Hasil Eksplorasi Akhir Kartu Informasi Karakter.....	114
Gambar 29. Hasil Eksplorasi Akhir Kartu Karakter	115
Gambar 30. Hasil final desain <i>Packaging</i> beratap Rumah Gadang dan rancangan Logo	115
Gambar 31. Finalisasi Logo Kawan Salero	116
Gambar 32. <i>Font Super Earthly</i> yang digunakan sebagai <i>Title Font</i>	117
Gambar 33. <i>Font Eina 01</i> yang digunakan sebagai <i>Sub Title Font</i> dan <i>Body Text</i>	118
Gambar 34. Hasil <i>Finishing</i> 3D Model Desain Karakter.....	119
Gambar 35. Hasil Print 3D Karakter Ampiang Dadiah.....	120
Gambar 36. Proses Pengamplasan, Priming, dan Pewarnaan	121
Gambar 37. Hasil <i>Figurine</i> yang Sudah Diwarnai.....	121
Gambar 38. Hasil <i>Print Packaging</i> dan Kartu Karakter	122
Gambar 39. Proses Uji Coba Karya Jadi.....	122
Gambar 40. Foto Kak Aziez Nugroho.....	129
Gambar 41. Maskot mycl.bio Okko Kinoko	130
Gambar 42. Karakter Tenaya dari ASEAN Pavilion.....	131

Gambar 43. Karakter Kabuji the Bug	131
Gambar 44. 3D Model Karakter Uni Ampi.....	140
Gambar 45. 3D Model Karakter Uni Labu	141
Gambar 46. 3D Model Uni Sansan	142
Gambar 47. 3D Model Karakter Uni Sala.....	142
Gambar 48. 3D Model Karakter Uni Kampi.....	143
Gambar 49. 3D Model Karakter Uni Gamai.....	144
Gambar 50. Moodboard Kudapan Bubur Kampiun.....	145
Gambar 51. Color Palette Bubur Kampiun.....	146
Gambar 52. Referensi Model Penutup Kepala Tingkuluak Koto Gadang	146
Gambar 53. Hasil Sketsa dan Render awal karakter Uni Kampi	147
Gambar 54. Finalisasi 3D Model Karakter Uni Kampi	147
Gambar 55. Moodboard Kudapan Galamai	148
Gambar 56. Color Palette Karakter Uni Gamai	148
Gambar 57. Referensi Model Penutup Kepala Tingkuluak Balapak	149
Gambar 58. Hasil Sketsa dan Render awal karakter Uni Gamai	149
Gambar 59. Finalisasi 3D Model Karakter Uni Gamai.....	150
Gambar 60. Moodboard Kudapan Salalauak	151
Gambar 61. eferensi Model Penutup Kepala Tingkuluak Talakuang.....	152
Gambar 62. Hasil Sketsa dan Render Awal Karakter Uni Sala.....	152
Gambar 63. Finalisasi 3D Model Karakter Uni Sala	153
Gambar 64. Desain Final Kartu Makanan Kawan Salero	154
Gambar 65. Penggunaan Font terbaru pada Produk.....	156

Gambar 66. Desain Final Kartu Karakter Kawan Salero	157
Gambar 67. Finalisasi Desain Packaging	159
Gambar 68. Logo Final Kawan Salero.....	160
Gambar 69. Proses 3D Modelling pada Aplikasi Nomad Sculpt	162
Gambar 70. Proses Setting Print 3D Model Karakter Kawan Salero	163
Gambar 71. Proses Pengecatan 3D Model	164
Gambar 72. Uji Validasi Ahli Kak Aziez Nugroho	167
Gambar 73. Uji Coba dengan Calon Pengguna	168

