

---

## PERANCANGAN BONEKA KAWAT BULU SEBAGAI MERCHANDISE BUDAYA BERPAKAIAN ADAT KHAS SUMATERA UTARA

Dian Khalisyah Fazrin<sup>1)\*</sup> & Rendy Prayogi<sup>2)</sup>

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain Universitas Potensi Utama, Indonesia

\*Corresponding Email: [diankhalisyahfazrin@gmail.com](mailto:diankhalisyahfazrin@gmail.com)

---

**Ringkasan** - Budaya lokal merupakan identitas yang mencerminkan jati diri suatu bangsa serta menjadi warisan berharga yang perlu dilestarikan. Sumatera Utara sebagai salah satu provinsi multietnis di Indonesia memiliki beragam tradisi dan pakaian adat dari berbagai suku, seperti Melayu Deli, Batak Toba, Karo, Simalungun, dan Nias. Namun, di tengah arus globalisasi, generasi muda cenderung kurang mengenal pakaian adat daerahnya sendiri. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam upaya pelestarian budaya, terkhususnya dalam mengenalkan Pakaian adat sebagai bagian dari identitas lokal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang boneka kawat bulu sebagai media merchandise yang mempresentasikan pakaian adat khas Sumatera Utara. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi serta analisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Perancangan boneka ini difokuskan pada aspek estetika, fungsi edukasi, serta pemilihan material yang ramah lingkungan. Selain itu, keterlibatan pengrajin lokal juga dipertimbangkan guna mendukung pemberdayaan ekonomi masyarakat. Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa boneka kawat bulu tidak hanya berfungsi sebagai merchandise, tetapi juga menjadi sarana edukatif yang mampu menarik minat generasi muda untuk mengenal dan menghargai pakaian adat Sumatera Utara. Melalui pendekatan visual dan media kreatif, produk ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam memperkenalkan nilai budaya sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal di tengah perkembangan zaman.

**Kata Kunci** : Budaya lokal, Pakaian Adat, Sumatera Utara, Merchandise, Boneka Kawat Bulu.

**Summary** - Local culture is an identity that reflects the essence of a nation and serves as a valuable heritage that must be preserved. North Sumatra, as one of Indonesia's multi-ethnic provinces, boasts a diverse array of traditions and traditional attire from various ethnic groups, such as the Deli Malays, Toba Batak, Karo, Simalungun, and Nias. However, amidst the tide of globalization, the younger generation tends to be less familiar with the traditional attire of their own region. This indicates a challenge in cultural preservation efforts, particularly in introducing traditional attire as part of local identity. This study aims to design a wire-and-feather doll as a merchandise medium that represents the traditional attire of North Sumatra. The research methods employed include observation and data analysis using a qualitative descriptive approach. The design of this doll focuses on aesthetic aspects, educational functions, and the selection of environmentally friendly materials. The involvement of local artisans is also considered to support community economic empowerment. The results of the design demonstrate that the wire-and-feather dolls not only serve as merchandise but also function as an educational tool capable of sparking young people's interest in learning about and appreciating the traditional attire of North Sumatra. Through visual and creative media approaches, this product is expected to serve as an innovative alternative for introducing cultural values while supporting the preservation of local culture amidst the evolving times.

**Keywords** : Local culture, traditional clothing, North Sumatra, merchandise, wire-and-feather dolls.

---



### PENDAHULUAN

Budaya lokal salah satu aset berharga yang perlu dilestarikan dan diperkenalkan kepada generasi mendatang. Indonesia memiliki kebudayaan yang berbeda-beda, kebudayaan adat dan tradisi yang menjadi ciri khas dari daerahnya masing-masing, dan hal ini mencakup aturan hidup bersama dalam masyarakat, sebagai dasar dalam pergaulan, dan yang paling penting bagaimana kita dapat mempertahankan nilai kebudayaan di tengah pengaruh globalisasi (Husnul Hidayat, 2020:5).

Sumatera Utara merupakan provinsi dengan jumlah penduduk terbesar keempat di Indonesia setelah Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jawa Tengah. Provinsi ini dikenal sebagai wilayah yang multietnis, dengan suku Batak, Melayu, dan Nias sebagai suku asli yang telah lama mendiami kawasan tersebut. Dalam rangka menjaga dan melestarikan identitas budaya tersebut, diperlukan upaya pelestarian melalui perlindungan terhadap peninggalan budaya daerah, termasuk adat-istiadat dan benda-benda bersejarah yang memiliki nilai budaya dan histori yang penting termasuk pakaian adat.

Menurut Penelitian Apriliyani, dkk tahun 2023 dalam penelitian ini Apriliyani mengatakan bahwa secara umum mahasiswa sebagai responden belum banyak memiliki wawasan yang luas mengenai busana adat yang ada di Indonesia, wawasan tentang baju adat di kalangan mahasiswa perlu ditingkatkan salah satunya dengan bantuan institut mengadakan program yang berkaitan dengan pengenalan baju adat (Dita Apriliyani, dkk, 2023:219). Semakin berkembangnya kemajuan zaman, kelestarian adat dan kebudayaan semakin terkikis karena kurangnya literasi dan minat masyarakat dalam melestarikannya serta banyaknya adat budaya dari luar negeri yang masuk sehingga masyarakat mengikutinya bahkan lupa akan kekayaan budaya yang dimiliki terutama pakaian adat tradisional (Ngajiyanto & Darsin, 2023:249).

Merchandise menjadi salah satu solusi pengenalan budaya terkhususnya pada pakaian adat. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah perancangan boneka kawat bulu yang menggambarkan karakter berpakaian adat khas Sumatera Utara. Terkhususnya pada pakaian suku Melayu, Batak Toba, Karo, Simalungun, dan Nias. Suku tersebut termasuk suku pertama yang di kategorikan sebagai penduduk asli



# KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 316- 340

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

---

Sumatera Utara (Fransiska, dkk, 2024:112). Melalui produk ini, diharapkan masyarakat

dapat lebih mengenal, menghargai, dan melestarikan budaya berpakaian adat khas Sumatera Utara.

### KAJIAN TEORI

#### 1. Studi Literatur

##### a. Buku *Visual Merchandise attraction*

Buku ini menjelaskan mengenai strategi penataan visual yang efektif, merancang *merchandise* yang tidak hanya menarik perhatian konsumen tetapi juga memperkuat identitas budaya. Hal ini sejalan dengan konsep bahwa desain dapat menjadi alat strategis untuk mempromosikan warisan budaya, menjadikannya lebih mudah dipahami dan dinikmati oleh masyarakat.

##### b. Buku *Brand Image*

Buku ini menjelaskan tentang *Brand Image* yang menjadi komponen penting dalam strategi pemasaran secara keseluruhan, karena mencerminkan persepsi dan keyakinan konsumen terhadap suatu merek. Hal ini penting agar produk tidak hanya sebagai cendra mata melainkan sebagai media penyampaian nilai-nilai budaya guna memperkuat identitas daerah.

##### c. Buku *Etnis di Sumatera Utara*

Buku ini menjadi acuan penulis karena memberikan landasan konseptual dan visual yang relevan dalam proses perancangan.

##### d. Buku *Gaya Klasik Boneka Cantik*

Buku ini menjadi referensi dalam pengemabangan boneka. Teori dan konsep yang ada pada buku memberikan landasan bagi penulis untuk menciptakan inovasi dalam perancangan boneka kawat bulu.

##### e. Buku *Menjahit*

Buku ini berisikan teknik-teknik dasar menjahit pada proses pembuatan boneka terkhususnya pada pembuatan pakaian dan badan boneka.

##### f. Buku *Payet*

Penulis dapat memahami teknik dasar dan jenis payet yang akan di gunakan



# KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 316- 340

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

---

dalam proses pembuatan boneka melalui buku ini.

### **g. Jurnal *Workshop* Kerajinan Kawat Bulu sebagai Alternatif Usaha Rumahan di Desa Sinar Bakti**

Jurnal ini penulis jadikan sebagai refrensi dalam memperkuat ide bahwa kawat bulu merupakan media potensial untuk dikembangkan dalam bentuk kerajinan bernilai budaya.

### **h. Buku *Desain Kemasan***

Buku ini berisikan penjelasan dalam perancangan kemasan produk mulai dari aspek desain, jenis bahan kemasan, teknik cetak, hingga strategi *branding* yang efektif.

### **i. Buku *CorelDraw x6***

Buku ini membantu penulis dalam bidang grafis dan ilustrasi grafis dalam pembuatan desain menggunakan *CorelDraw x6*.

## **2. Tinjauan Karya**

### **a. Boneka *Barbie***

Boneka ini menjadi mainan favorit anak-anak. Boneka ini menjadi salah satu contoh boneka yang berhasil menjadi media edukasi dan representasi budaya secara lokal.

### **b. Boneka Nusantara Kain perca dan Fanel**

Boneka ini digunakan untuk menunjukkan rasa nasionalisme pada tanah air. Dengan menyulap benang bekas menjadi produk jual yaitu boneka nusantara berpakaian busana adat tradisional.

### **c. Boneka Kawat Bulu**

Boneka dengan kostum pengantin budaya asal Tionghoa ini menggunakan bahan awat bulu untuk menghasilkan bentuk visual yang rumit dan ekspresif.

### **d. Desain Kemasan Boneka**

Desain kemasan ini menjadi sumber ide refrensi penulis dalam pembuatan kemasan yang unik dengan pemilihan bentuk yang menyesuaikan boneka.

## METODE PENELITIAN

### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan , yaitu dengan cara Primer dan Sekunder. Primer adalah pengumpulan data melalui observasi dan sekunder adalah pengumpulan data melalui buku, jurnal, dan internet.

#### a. Data Primer

Pada tahapan ini, penulis melakukan observasi dengan cara kunjungan langsung ke Museum Budaya, observasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan referensi visual terkait pakaian adat.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder penulis peroleh melalui berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel yang membahas tentang kebudayaan suku-suku di Sumatera Utara.

### 2. Analisis Data

Analisis data dalam perancangan boneka kawat bulu ini dilakukan menggunakan metode SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunities, dan Threats*). Melalui pendekatan ini, penulis dapat mengidentifikasi keunggulan desain yang di miliki, keterbatasan dalam teknis dan material, peluang pengembangan produk berbasis budaya lokal, serta potensi ancaman dari segi pesaing pasar maupun minat konsumen.

**Tabel 1.** Analisis SWOT Perancangan Boneka Kawat Bulu Sebagai *Merchandise* Berpakaian Budaya Khas Sumatera Utara

	<b>Kekuatan (<i>Strenght</i>)</b>	<b>Kelemahan (<i>Weakness</i>)</b>
<b>Faktor Internal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keunikan desain boneka kawat bulu</li> <li>• Representasi budaya khas Sumatera Utara</li> <li>• Potensi daya tarik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skala produksi yang mungkin terbatas</li> <li>• Potensi biaya produksi yang tinggi</li> <li>• Kebutuhan keterampilan khusus dalam pembuatan</li> </ul>
<b>Faktor Eksternal</b>		
<b>Peluang (<i>Opportunities</i>)</b>	<b>Strategi S-O</b>	<b>Strategi W-O</b>



# KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 316- 340

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

<ul style="list-style-type: none"><li>• Meningkatkan minat terhadap produk lokal</li></ul>	Menghasilkan boneka berbahan dasar kawat bulu yang unik dengan	Melibatkan pelatihan keterampilan lokal atau kerjasama dengan UMKM
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan pelestarian budaya melalui media kreatif</li> <li>• Potensi kerjasama dengan tokoh souvenir atau agen pariwisata</li> </ul>	<p>menampilkan pakaian khas Sumatera Utara. Keunikan ini dimanfaatkan sebagai daya tarik wisatawan yang mencari oleh-oleh yang khas dan berbeda dari produk budaya lainnya.</p>	<p>dalam proses produksi boneka <i>handmade</i>, untuk meningkatkan kapasitas produksi dan menjawab permintaan pasar yang tinggi seiring berkembangnya potensi pariwisata dan edukasi budaya</p>
<b>Ancaman (Threats)</b>	<b>Strategi S-T</b>	<b>Strategi W-T</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persaingan dengan souvenir lain yang lebih konvensional</li> <li>• Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap produk budaya</li> <li>• Perubahan tren pasar</li> </ul>	<p>Menampilkan elemen budaya khas dalam bentuk yang menarik dan kreatif pada boneka dengan harapan dapat meningkatkan rasa bangga dan apresiasi masyarakat lokal terhadap produk sehingga dapat membantu mengatasi rendahnya minat pasar lokal.</p>	<p>Mengembangkan metode produksi <i>handmade</i>, seperti pembuaan cetakan kerangka dasar kaeat yang disempurnakan secara manual, untuk mencapai efisiensi waktu dan tenaga sambil tetap menjaga keunikan dan nilai estetika dari produk boneka budaya tersebut.</p>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Media Utama

Media utama dari karya ini berupa boneka kawat bulu berpakaian budaya adat khas Sumatera Utara. Boneka dibuat dari bahan utama kawat bulu dengan menggunakan teknik anyaman untuk menghasilkan lembaran kawat bulu. pada detail ornamen dan aksesoris menggunakan tali pita, payet, dan manik-manik.



**Gambar 1.** Boneka Kawat Bulu Berpakaian Budaya Adat Khas Sumatera Utara  
(Sumber : Dian Khalisyah Fazrin, 2025)



**Gambar 2.** Boneka Kawat Bulu  
(Sumber : Dian Khalisyah Fazrin, 2025)

Pada tahap akhir perancangan, penulis melakukan persiapan display karya sebagai media presentasi hasil. Display ini bertujuan agar audiens dapat melihat hasil karya utama, dalam display terdapat karya utama yaitu boneka kawat bulu berpakaian adat budaya khas Sumatera utara, *Banner* yang berfungsi dalam memperjelas dan penanda, infografis yang berisikan perancangan proses pembuatan karya, pada disisi lainnya penulis menata media pendukung berupa *sticker*, Pin, Gantungan Kunci dan lainnya agar dapat muda dilihat keterkaitan antara karya utama dengan media pendukung.

## 2. Media Pendukung

### a. Buku Panduan Karya



**Gambar 3.** Buku Panduan  
 (Sumber : Dian Khalisyah Fazrin, 2025)

#### Spesifikasi:

- Ukuran : A5 (14,8 x 21 cm)
- Bahan : Cover :Tik 150 gsm
- Isi : Konstruk
- Tipografi : Coffee Sprak dan Comic Sans MS
- Software : CorelDraw X6

### b. Kartu Deskripsi Karya



**Gambar 4.** Kartu Deskripsi Karya



# KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 316- 340

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

---

(Sumber : Dian Khalisyah Fazrin, 2025)

### Spesifikasi:

Ukuran	: 10 x 20 cm
Bahan	: Tik 150 gsm Laminasi
Tipografi	: Coffee Sprak dan Comic Sans MS
Software	: CorelDraw X6

### c. Pin



**Gambar 5.** Pin

(Sumber : Dian Khalisyah Fazrin, 2025)

### Spesifikasi:

Ukuran	: 4,4 cm
Tipografi	: Coffee Sprak
Software	: CorelDraw X6

### d. Sticker





# KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 316- 340

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

---

## Gambar 6. *Sticker*

(Sumber : Dian Khalisyah Fazrin, 2025)

### Spesifikasi:

Ukuran : 5 x 8 cm  
Bahan : Vinyl (Dicut)  
Tipografi : Chicken Pie  
Software : CorelDraw X6

### e. X-Banner



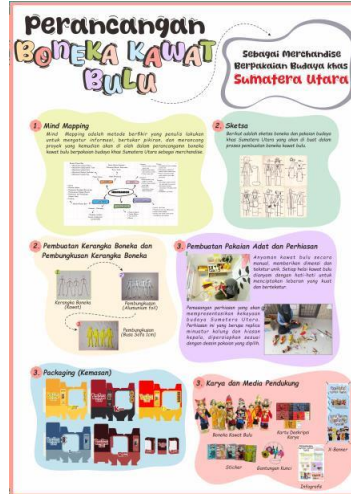
**Gambar 7. X-Banner**

(Sumber : Dian Khalisyah Fazrin, 2025)

### Spesifikasi:

Ukuran : 60 x 160 cm  
Bahan : Flexi China  
Tipografi : Coffee Sprak  
Software : CorelDraw X6

**f. Infografis**



**Gambar 8.** Infografis  
 (Sumber : Dian Khalisyah Fazrin, 2025)

**Spesifikasi:**

- Ukuran : A2 (42 x 59,4 cm)
- Bahan : Albatros
- Tipografi : Coffee Sprak dan Comic Sans MS
- Software : CorelDraw X6

**g. Gantungan Kunci**



**Gambar 9.** Gantungan Kunci  
 (Sumber : Dian Khalisyah Fazrin, 2025)

### Spesifikasi:

Ukuran : tergantung jenis Bunga

Bahan : Kawat Bulu

## PEMBAHASAN KARYA

### 1. Kuesioner

**Tabel 2.** Peresentase Responden Berdasarkan Daerah

No	Nama Daerah	Jumlah Responden	Peresentase
1	Medan	66 Orang	60,60%
2	Deli Serdang	6 Orang	5,50%
3	Hampan Perak	3 Orang	2,80%
4	Klumpang	5 Orang	4,60%
5	Klambir V	7 Orang	6,40%
6	Bulu Cina	1 Orang	0,90%
7	Kota rantang	1 orang	0,90%
8	Langkat	1 Orang	0,90%
9	Lubuk Pakam	1 Orang	0,90%
10	Pancur Batu	1 Orang	0,90%
11	Kuansing	1 Orang	0,90%
12	Pekanbaru	1 Orang	0,90%
13	Riau	1 Orang	0,90%
14	Rokan Hilir Riau	1 Orang	0,90%
15	Perdagangan III	1 Orang	0,90%
16	Dolok Sinumbah	1 Orang	0,90%
17	Stabat	1 Orang	0,90%
18	Pematang Siantar	1 Orang	0,90%
19	Lampung	1 Orang	0,90%
20	Kalimantan Timur	1 Orang	0,90%
21	Kalimantan Barat	1 Orang	0,90%
22	Kalimantan	1 Orang	0,90%
23	Pontianak	1 Orang	0,90%
24	Jawa barat	1 Orang	0,90%
25	Bandung	1 Orang	0,90%
26	Sulawesi Selatan	1 Orang	0,90%
27	Yogyakarta	1 Orang	0,90%
	<b>Total :</b>	<b>109 orang</b>	<b>100%</b>

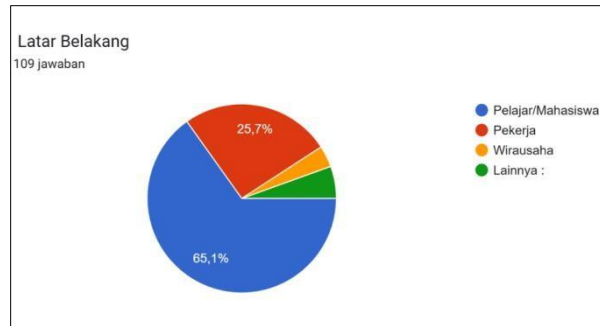
Responden asal Medan paling Mendominasi, hasilnya terdapat 66 orang (60,6%). Lalu diikuti dengan Klambir V 7 orang (6,4%). Setelah itu Deli Serdang 6 orang (5,5%), Klumpang 5 orang (4,6%), Hamparan Perak 3 orang (2,8%). Diakhiri oleh responden yang berasal dari Bulu Cina, Kota Rintang, Langkat, Pancur Batu, Kuansing, Pekanbaru, Riau, Rokan Hilir Riau, Perdagangan III, Dolok Sinumbah, Stabat, Pematang Siantar, Lampung, Kalimantan Timur, Kalimantan Barat, Kalimantan, Pontianak, Jawa Barat, Bandung, Sulawesi Selatan, Yogyakarta dengan Masing-masing 1 orng (0,9%).

Rentan usia rata-rata responden yang berpartisipasi dalam pengisian kuesioner adalah sebagai Berikut :

**Tabel 3.** Peresentase Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah Responden	Peresentase
1	15 Tahun	1 Orang	0,90%
2	16 Tahun	17 Orang	15,45%
3	17 Tahun	28 Orang	25,70%
4	19 Tahun	2 Orang	1,80%
5	20 Tahun	1 Orang	0,90%
6	21 Tahun	9 Orang	8,30%
7	22 Tahun	13 Orang	11,90%
8	23 Tahun	14 Orang	12,80%
9	24 Tahun	1 Orang	0,90%
10	25 Tahun	4 Orang	3,70%
11	26 Tahun	1 Orang	0,90%
12	27 Tahun	1 Orang	0,90%
13	28 Tahun	1 Orang	0,90%
14	30 Tahun	1 Orang	0,90%
15	31 Tahun	1 Orang	0,90%
16	39 Tahun	1 Orang	0,90%
17	41 Tahun	2 Orang	1,80%
18	43 Tahun	2 Orang	1,80%
19	44 Tahun	1 Orang	0,90%
20	45 Tahun	1 Orang	0,90%
21	46 Tahun	1 Orang	0,90%
22	47 Tahun	1 Orang	0,90%
23	48 Tahun	2 Orang	1,80%
24	49 Tahun	1 Orang	0,90%
25	51 tahun	1 Orang	0,90%
26	53 Tahun	1 Orang	0,90%
<b>Total :</b>		<b>109 Orang</b>	<b>100,00%</b>

Berdasarkan data latar belakang responden yang sudah mengisi kuesioner, jumlah responden berdasarkan dari hasil pembagian latar belakang adalah sebagai berikut :



**Gambar 10.** Responden berdasarkan Latar Belakang  
 (Sumber : Dian Khalisyah Fazrin, 2025)

Mayoritas responden adalah pelajar/mahasiswa (65,1%), dengan rentan usia 17 (25,70%) dan berdasarkan daerah adalah Medan (60,60%). Hal ini menunjukkan bahwa responden didominasi pada kalangan muda atau remaja yang masih menempuh pendidikan. Setelah itu, responden memberikan pendapat mengenai penelitian ini, adapun persentasenya sebagai berikut :

**Tabel 4.** Tanggapan Responden

No	Pertanyaan	Kategori Jawaban	Jumlah Responden	Peresentase
1.	Menurut anda, apakah penting melestarikan budaya lokal melalui media kreatif seperti <i>merchandise</i> ?	Sangat Penting	57	52,3%
		Penting	53	47,7%
		Kurang Penting	0	0%
		Tidak penting	0	0%
2.	Apakah anda mengenal jenis-jenis pakaian adat khas Sumatera Utara ?	Ya	91	83,5%
		Tidak	18	16,5%
3.	Apakah anda tertarik dengan produk yang menampilkan elemen budaya daerah?	Sangat Tertarik	46	42,2%
		Tertarik	58	53,2%
		Kurang Tertarik	5	4,5%
		Tidak Tertarik	0	0%
4.	Apakah anda tertarik dengan produk yang menampilkan elemen budaya daerah?	Ya, Pernah	56	51,4%
		Tidak Pernah	53	48,6%



# KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 316- 340

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

5.	Menurut anda, apakah boneka	Sangat Efektif	39	35,8%
----	-----------------------------	----------------	----	-------

	dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan pakaian adat?	Efektif	68	62,4%
		Kurang Efektif	2	1,8%
		Tidak Efektif	0	0%
6.	Jika bersedia, apakah anda bersedia membeli boneka berpakaian adat khas Sumatera Utara sebagai Souvenir atau koleksi ?	Ya	68	62,4%
		Tidak	3	2,8%
		mungkin	38	34,9%
7.	Menurut anda, seberapa menarik visual boneka-boneka kawat bulu berpakaian adat Sumatera Utara tersebut ?	Sangat Menarik	74	67,9%
		Menarik	25	22,9%
		Cukup Menarik	10	9,2%
		Kurang Menarik	0	0%
8.	Menurut anda, apakah pakaian adat pada boneka ini mewakili keberagaman budaya Sumatera Utara?	Sangat Mewakili	74	67,9%
		Cukup Mewakili	34	31,2%
		Kurang Mewakili	0	0%
		Tidak Tahu	1	0,9%
9.	Apakah anda bisa membedakan jenis pakaian adat yang digunakan pada masing-masing boneka?	Ya, Bisa	60	55%
		Beberapa Bisa	47	43,2%
		Tidak Bisa	2	2,8%
10.	Penilaian terhadap kombinasi warna dan detail aksesoris pakaian pada boneka?	Sangat Baik	71	65,1%
		Baik	36	33%
		Cukup	2	1,8%
		Kurang	0	0%
11.	Apakah menurut anda boneka ini layak dijadikan :	Souvenir Budaya	91	83,5%
		Koleksi pribadi	6	5,5%
		Pajangan Edukasi	12	11%
		Mainan Anak-anak	0	0%

## SIMPULAN

Perancangan boneka kawat bulu berpakaian adat khas Sumatera Utara sebagai merchandise. Pengembangan penelitian ini dengan memperluas jenis pakaian adat yang diangkat, tidak hanya sebatas pada 5 suku di Sumatera Utara. Peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan inovasi pada media yang digunakan, misalnya dengan menggabungkan teknologi digital interaktif sehingga pengenalan budaya dapat menjangkau khalayak yang lebih luas. Produk boneka kawat bulu berpakaian adat khas Sumatera Utara dapat menjadi inspirasi untuk menciptakan berbagai merchandise budaya yang unik dan bernilai jual tinggi. Dalam proses produksinya, penting untuk



# KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 316- 340

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

---

mengedepankan penggunaan bahan ramah lingkungan, mempertahankan detail



keaslian pakaian adat, dan melibatkan pengrajin lokal. Pendekatan ini tidak hanya menjaga nilai budaya, tetapi juga memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat setempat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise, J. (2012). Buku Pintar Coreldraw X6. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Hirza, H. (2024). Buku Ajar 7 Etnis Sumatera Utara. Medan : Unimed Publisher.
- Julianti, S. (2014). The Art Of Packaging. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Muliawan, P. (2012). Dasar-Dasar Teknik Menjahit. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Saraswati, D. (2018). Gaya Klasik Boneka Cantik. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sutiono, R. J. (2009). Visual merchandising Attraction. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Utami, D. (2019). Teknik Mudah Kreasi Payet. Temanggung : Desa Pustaka Indonesia.
- Wardhana, A. (2024). Brand Management In The Digital Era. Purbalingga : Eureka Media Aksara.
- Darsin. (2023). Sistem Informasi Pengenalan Pakaian Adat Tradisional Indonesia Berbasis Web. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 11(2), 2023.
- Dita Apriliyani, Rufaidah Kamilia Ahsani, Danda Aditya, & Muhammad Dearil Ardiansyah. (2023). Analisis Wawasan Mahasiswa Terhadap Baju Adat Yang Ada Di Indonesia. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(1), 202-220.
- Fransiska, R. M., Pristiani, Y. D., Simarmata, R. O., & Sasmita, W. (2024). Upaya Pengenalan Kebudayaan Sumatera Utara Melalui PMM3 Pada Mata Kuliah Modul Nusantara di Universitas HKBP Nommensen Medan. 11(1), 111-118.
- Husnul Hidayat. (2020). Pengaruh dan Ancaman Globalisasi Terhadap Kebudayaan Indonesia. *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial Dan Budaya*, 1(2), 32-43.
- Promosi, S., Produk, B., Kasus, S., Group, G., Pahira, G., Kusuma, R. P., & Suhendar, H.



# KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 316- 340

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

---

(2024). PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE PROMOSI BRAND PRODUK (



## KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 316- 340

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

---

STUDI KASUS : GIFA GROUP ). July.

Sinar, D. (2024). Berdesa : Jurnal Pengabdian Masyarakat Workshop Kerajinan Kawat Bulu sebagai Alternatif Usaha. 01, 74–82

<https://sci.telkomuniversity.ac.id/perancangan-kemasan-produk-souvenir-boneka-etnis-tradisional-produksi-umkm-fransmiki-studi-kasus-produk-adat-bali/>. Kemasan produk souvenir Boneka (Diakses pada 18 April 2025).