

LAPORAN TUGAS AKHIR

KARAKTER TOKOH *CANDYLAND* SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN *ARTWEAR*



Pertanggungjawaban Tertulis
untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat
Sarjana Terapan Seni (S. Tr.Sn)

Naila Ummu Asyifa
212323023

**PROGRAM STUDI D4 TATA RIAS DAN BUSANA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI) BANDUNG
2025**



LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini telah diujikan, dinyatakan lulus, sudah revisi, dan telah mendapatkan persetujuan pembimbing dan dewan penguji sesuai ketentuan yang berlaku di Program Studi D4 Tata Rias dan Busana FSRD ISBI Bandung.

Judul Tugas Akhir	: Karakter Tokoh <i>Candyland</i> Sebagai Inspirasi Penciptaan <i>Artwear</i>
Nama Mahasiswa	: Naila Ummu. Asyifa
NIM	: 212323023
Tanggal diuji	: Kamis, 22 Mei 2025
Tanggal dinyatakan lulus	: Kamis, 12 Juni 2025
Tanggal selesai revisi	: Rabu, 11 Juni 2025

Bandung, 11 Juni 2025

Mengetahui,
Ketua Prodi D4 Tata Rias dan Busana
FSRD ISBI Bandung

Suharno, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196906071995031001

Menyetujui,
Pembimbing I
Suharno, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196906071995031001

Pembimbing II
Mira Marlianti, S.Sn., M.Ds.
NIP. 197903022003122001

Penguji I
M.Tavip, S.Sn., M.Sn.
NIP. 196510271993031001

Dekan FSRD ISBI Bandung

Prof. Dr. Husen Hendriyana, S. Sn, M.Ds.
NIP. 197203101998021003

Penguji II
Nadia Rachmaya N.B, S.Tr.Sn, M.Sn.
NIP. 199408262022032018

Penguji III
Haidarsyah Dwi Albahi, M.Sn.
NIP. 199401302023211010

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Seluruh isi Laporan Tugas Akhir dengan judul "*Karakter Tokoh Candyland* sebagai Inspirasi Penciptaan *Artwear*" ini adalah karya saya sendiri;
2. Pengutipan yang saya lakukan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini sesuai dengan etika penulisan karya ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik;
3. Jika dikemudian hari dalam Laporan Tugas Akhir tersebut di atas ditemukan pelanggaran etika kailmuan, saya siap menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bandung, 11 Juni 2025

Yang menyatakan,



Naila Ummu Asyifa
212323023

KATA PENGANTAR

Pengkarya panjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul "Karakter Tokoh *Candyland* sebagai Inspirasi Penciptaan *Artwear*" dengan baik. Shalawat serta salam pengkarya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Laporan Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan dalam mencapai derajat Sarjana Terapan Seni (S.Tr.Sn) pada Program Studi D4 Tata Rias dan Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak akan dapat tercapai apabila tanpa ada dukungan dari banyak pihak yang membantu dan mendoakan. Oleh sebab itu, pengkarya ucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orangtua dan keluarga yang telah mendukung selama proses laporan tugas akhir ini secara moril dan material serta doa yang tiada hent-hentinya kepada pengkarya;
2. Dr. Retno Dwimarwati, S.Sen., M.Hum, selaku Rektor ISBI Bandung;
3. Prof. Dr. Husen Hendriyana, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISBI Bandung;
4. Suharno, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Program Studi D4 Tata Rias dan Busana, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISBI Bandung, sekaligus sebagai dosen pembimbing dalam proses penulisan Laporan Tugas Akhir ini;
5. Mira Marlianti, S.Sn, M.Ds. selaku dosen pembimbing dalam proses pengkaryaan Laporan Tugas Akhir ini;

Perlu disampaikan bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu pengkarya mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan penulisan berikutnya.

Bandung, 11 Juni 2025

Naila Ummu Asyifa

**KARAKTER TOKOH CANDYLAND
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN ARTWEAR**

Naila Ummu Asyifa

Program Studi D4 Tata dan Busana FSRD ISBI Bandung
Jl. Buah Batu 212 Bandung, 40265
Tlp. +6285723274805. Email nailaummu.asyifa@gmail.com

Abstrak

Penciptaan *artwear* ini terinspirasi dari karakter ikonik dalam permainan papan *Candyland*, yakni Princess Lolly, Gramma Nutt, dan Princess Frostine. Tujuannya adalah menghadirkan kebaruan bentuk *artwear* yang ekspresif dan inovatif melalui pendekatan desain yang eksperimental dan konseptual. Adapun metode penciptaan yang digunakan adalah eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Metode penciptaan yang digunakan untuk mewujudkan koleksi *artwear* ini adalah eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Hasil riset penciptaan ini adalah tiga *artwear* yang secara visual dan konseptual merepresentasikan interpretasi atas ketiga karakter tokoh dalam *Candyland* di atas. Ketiga *artwear* ini disajikan di studio TVRI Jawa Barat pada tanggal 30 April 2025 dengan tajuk Bandung Fashion Runway dan ditayangkan tanggal 3 Mei 2025

Kata kunci: *artwear, candyland, karakter*

**CANDYLAND CHARACTER AS INSPIRATION
FOR THE CREATION OF ARTWEAR**

Naila Ummu Asyifa

Program Studi D4 Tata dan Busana FSRD ISBI Bandung

Jl. Buah Batu 212 Bandung, 40265

Phone. +6285723274805. Email: nailaummu.asyifa@gmail.com

Abstract

The creation of this artwear was inspired by the iconic characters in the board game Candyland, namely Princess Lolly, Gramma Nutt, and Princess Frostine. The goal is to present the novelty of an expressive and innovative form of artwear through an experimental and conceptual design approach. The creation methods used are exploration, design, and realization. The creation method used to realize this artwear collection is exploration, design, and realization. The results of this creation research are three artwear that visually and conceptually represent the interpretation of the three characters in Candyland above. These three artwear were presented at the West Java TVRI studio on April 30, 2025 with the title Bandung Fashion Runway and aired on May 3, 2025

Keywords: artwear, candyland, characters



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
KATA PENGANTAR	iv
Abstrak	vi
<i>Abstract</i>	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penciptaan.....	1
1.2. Rumusan Penciptaan	2
1.3. Orisinalitas	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	4
1.4.1. Tujuan	4
1.4.2. Manfaat	4
1.5. Batasan Penciptaan	5
1.5.1. Batasan Sumber Penciptaan	5
1.5.2. Batasan Karya	6
BAB II DESKRIPSI SUMBER PENCIPTAAN	8
2.1. <i>Artwear</i>	8
2.1.1. Pengertian.....	8
2.1.2. Fungsi <i>Artwear</i>	10
2.2. <i>Board game</i>	11
2.2.1. Pengertian.....	11
2.2.2. Jenis-jenis <i>Board Game</i>	11
2.3. <i>Candyland</i>	13
2.3.1. Pengertian.....	13
2.3.2. Sejarah.....	13

2.3.3. Tokoh-tokoh <i>Candyland</i>	14
2.4. Karakter Tokoh	14
2.4.1. Pengertian.....	14
2.4.2. Jenis-jenis Karakter Tokoh	14
2.4.3. Karakter Tokoh pada <i>Candyland</i>	15
BAB III METODE PENCIPTAAN	16
3.1. Eksplorasi	17
3.2. Perancangan	20
3.3. Perwujudan.....	31
3.3.1. Pengukuran Model	31
3.3.2. Pembuatan Pola	31
3.3.3. Penjahitan	31
3.3.4. Pembuatan Aksesoris	32
3.3.5. <i>Fitting</i>	34
3.3.6. <i>Finishing</i> dan <i>Detailing</i>	34
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	36
4.1. Deskripsi Karya <i>Look 1</i>	36
4.2. Deskripsi karya <i>Look 2</i>	41
4.3. Deskripsi Karya <i>Look 3</i>	45
BAB V MEDIA PROMOSI DAN PENYAJIAN KARYA.....	51
5.1. Media Promosi	51
5.1.1. Media Promosi Pribadi.....	51
5.1.2. Media Promosi Penyelenggara.....	56
5.2. Penyajian Karya	57
BAB VI KESIMPULAN	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Target market.....	7
Gambar 1. 2. Batasan sumber penciptaan karya.....	7
Gambar 2. 1. “Artwear “under the sea”	9
Gambar 2. 2. <i>Monopoly</i>	12
Gambar 2. 3. Catur	12
Gambar 2. 4. <i>Scrabble</i>	13
Gambar 2. 5. <i>Board game Candyland</i>	13
Gambar 2. 6. Gramma Nutt.....	15
Gambar 2. 7. Princess Lolly	16
Gambar 2. 6. Princess Frostine	16
Gambar 3. 1 Bagan metode penciptaan.....	17
Gambar 3. 2 Eksplorasi material <i>clay</i> : (a) <i>plastisin clay</i> , (b) <i>jumping clay</i>	20
Gambar 3. 3. <i>Moodboard Style</i>	21
Gambar 3. 4. <i>Moodboard</i> inspirasi.	21
Gambar 3. 5. Sketsa desain Princess Lolly.	22
Gambar 3. 6. Sketsa desain Gramma Nutt.	23
Gambar 3. 7. Sketsa desain Princess Frostine.....	24
Gambar 3. 8. Master desain: (a) Princess Lolly; (b) Gramma Nutt; (c) Princess Frostine.....	25
Gambar 3. 9. <i>Hanger design</i>	30
Gambar 3. 10. Pembuatan pola	31
Gambar 3. 11. Penjahitan	32
Gambar 3. 12. <i>Headpiece</i>	32
Gambar 3. 13. Obi atau <i>belt</i>	33
Gambar 3. 14. <i>Shoulder piece</i>	33
Gambar 3. 15. Payung.....	34
Gambar 3. 16. Proses <i>Fitting</i>	34
Gambar 3. 17. <i>Finishing</i> dan <i>detailing</i>	35
 Gambar 4. 1. Foto produk <i>look</i> 1 Princess Lolly (a) tampak depan; (b) tampak samping; (c) tampak belakang.....	 37

Gambar 4. 2. Foto produk <i>look</i> 2 Gramma Nutt (a) tampak depan; (b) tampak samping; (c) tampak belakang.	41
Gambar 4. 2. Foto produk <i>look</i> 3 Princess Frostine (a) tampak depan; (b) tampak samping; (c) tampak belakang.	46
Gambar 5. 1. Logo <i>brand</i>	52
Gambar 5. 2. Label.....	53
Gambar 5. 3. <i>Hangtag</i>	54
Gambar 5. 4. <i>Papper bag</i>	54
Gambar 5. 5. <i>Packaging box</i>	55
Gambar 5. 6. <i>Packaging plastic</i>	55
Gambar 5. 7. Kartu nama	56
Gambar 5. 8. Platform TVRI Jawa Barat (a) Youtube TVRI Jawa Barat (b) Instagram TVRI Jawa Barat.....	57
Gambar 5. 9. Media Promosi Poster Bandung Fashion Runway.....	57
Gambar 5. 10. Proses <i>loading</i> barang.	59
Gambar 5. 11. <i>Stage fashion show</i>	59
Gambar 5. 12. Pemasangan baju dan aksesoris pada model.	60
Gambar 5. 13. Penyajian karya fashion show, (a) <i>look</i> 1: Princess Lolly; (b) <i>look</i> 2: Gramma Nutt; (c) <i>look</i> 3: Princess Frostine.	61
Gambar 5. 14. <i>Fashion show</i>	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Orisinalitas karya	3
Tabel 3. 1. Analisis visual karakter tokoh <i>Candyland</i>	19
Tabel 3. 2. Deskripsi material.	26
Tabel 4. 1. Rincian harga busana <i>look 1</i>	39
Tabel 4. 2. Rincian harga <i>headpiece look 1</i>	40
Tabel 4. 3. Rincian harga total <i>look 1</i>	40
Tabel 4. 4. Rincian harga busana <i>look 2</i>	44
Tabel 4. 5. Rincian harga <i>headpiece look 2</i>	44
Tabel 4. 6. Rincian harga obi <i>look 3</i>	44
Tabel 4. 7. Rincian harga total <i>look 2</i>	45
Tabel 4. 8. Rincian harga busana <i>look 3</i>	48
Tabel 4. 9. Rincian harga <i>headpiece look 3</i>	49
Tabel 4. 10. Rincian harga obi <i>look 3</i>	49
Tabel 4. 11. Rincian harga <i>shoulderpiece look 3</i>	49
Tabel 4. 12. Rincian harga total <i>look 3</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar kontrol bimbingan tugas akhir	66
Lampiran 2 Lembar kontrol bimbingan tugas akhir	67
Lampiran 3 <i>Letter Of Acceptance</i> (LOA) Jurnal.....	69
Lampiran 4 <i>Curriculum Vitae</i> (CV).....	70
Lampiran 5 Dokumentasi pengkaryaan	71
Lampiran 6 Sertifikat penyajian karya tugas akhir	73
Lampiran 7 Sertifikat <i>Art Of Costume</i> (AOC) 9.0	74



DAFTAR ISTILAH

<i>Artwear</i>	: Busana yang dibuat dengan mengutamakan estetika atau seni.
<i>Blocking area</i>	: Proses pengenalan panggung sebelum gladi bersih.
<i>Board game</i>	: Papan bermain.
<i>Carnaval</i>	: Pawai atau arak-arakan yang dilaksanakan untuk memperingati kegiatan tertentu.
<i>Candyland</i>	: Dunia permen.
<i>Costume</i>	: Pakaian khusus yang dibuat atau digunakan untuk suatu acara pertunjukan atau kebutuhan tertentu.
<i>Detailing</i>	: Proses pemberian detail pada busana.
<i>Fashion Show</i>	: Pertunjukan yang diadakan untuk memamerkan koleksi busana yang dibuat oleh <i>designer</i> .
<i>Fitting</i>	: Proses pengepasan busana sebelum proses <i>finishing</i> .
<i>Hanger design</i>	: Desain flat bagian-bagian busana.
<i>Hanger material</i>	: Keterangan material atau bahan.
<i>Headpiece</i>	: Aksesoris bagian dari kostum yang dikenakan di kepala untuk memperindah penampilan.
<i>Look</i>	: Istilah <i>fashion</i> yang mengacu pada tampilan visual umum dari model atau produk <i>fashion</i> .
<i>Moodboard</i> inspirasi	: Kumpulan gambar, warna, elemen visual lainnya yang menjelaskan inspirasi gagasan dari sebuah karya yang akan dibuat.
<i>Moodboard style</i>	: Kumpulan gambar yang menjelaskan wujud karya seperti gaya, siluet yang dipakai, teknik, aksesoris, dan detail.
<i>Obi</i>	: Sabuk yang terbuat dari kain dan dipakai di pinggang.
<i>Shoulderpiece</i>	: Aksesoris bagian dari kostum yang dikenakan di bahu.
<i>Stage</i>	: Panggung.