

# Kajian Pengaruh Popularitas Boneka Barbie dalam Perkembangan Fashion (Studi Kasus: Rancangan Koleksi Moschino & Iwan Tirta)

Dewi Isma Aryani, M.Ds.

Lecturer Staff at 3-Year Diploma Program in Arts and Design

## I. INTRODUCTION

Permainan boneka merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang biasanya dimainkan dalam sandiwara boneka. Secara khusus pengertian mengenai boneka ialah tiruan bentuk manusia dan atau makhluk hidup lainnya. Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di sekolah dasar dan sekolah lanjutan di Amerika. Boneka Barbie tidak dapat terlepas dari sejarah perkembangan boneka yang ada di dunia dengan segala pro dan kontra yang menyertainya, terlebih dalam bidang fesyen yang menjadi latar belakang kuat dominasi boneka Barbie sebagai salah satu komoditas koleksi dewasa ini. Selain itu, boneka Barbie sudah menjadi ikonik dalam industri mode yang di dalamnya banyak melibatkan peran para desainer kenamaan maupun rumah mode tingkat dunia seperti Oscar de la Renta, Moschino, dan lain sebagainya. Bahkan yang terbaru, Iwan Tirta desainer mode terkemuka di Indonesia juga turut terlibat dalam penciptaan koleksi Barbie edisi khusus.

## II. METHOD & DISCUSSION

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik deskriptif analisis dari studi kasus boneka Barbie seri Moschino dan Iwan Tirta. Diharapkan melalui penelitian ini dapat membantu memaparkan pengaruh Barbie *culture* terhadap perkembangan *fashion* dunia dan atau sebaliknya melalui eksperimen yang dilakukan selama penelitian.

TEORI		FASHION DOLL BARBIE
UTAMA	PENDUKUNG	UNSUR
<b>PSIKOLOGI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Budaya Massa</li> <li>• Simbolisme</li> <li>• Masokisme</li> <li>• Feminisme</li> <li>• Komoditas (Komodifikasi)</li> </ul>	<b>TRANSFORMASI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>TRANSFORMASI</i> - <i>MODULA</i> (UNTUK SAJUTAN MEDIA)</li> <li>• <i>TRANSFORMASI</i> Media</li> <li>• <i>TRANSFORMASI</i> <i>TRANSFORMASI</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>CHARACTER</i> - <i>ADAPTIVE FACTOR</i></li> <li>• Komodifikasi (simbolisme, simbolologi, ikonisasi)</li> <li>• Persepsi dan visualisasi karakter (tampak, homan, warna, sifat)</li> <li>• Transformasi media dan interaktivitas media</li> <li>• Persepsi dan media</li> </ul>
<b>TEORI GESTALT DAN PERSEPSI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisasi Visual</li> <li>• Mula dan Kesepa</li> <li>• Figur - Bentuk</li> <li>• Persepsi - Bentuk 2D dan 3D</li> </ul>		
<b>SEMANTIK SEMIOTIK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komodifikasi</li> <li>• Simbolisme</li> <li>• Simbolologi</li> <li>• Simbolisme</li> </ul>		



No.	Elemen Desain	Barbie	Moschino	Iwan Tirta
1.	Warna	Dominant warna pink, merah muda dan <i>Mauve</i> ( <i>rambut</i> ). Sering perkembangan warna Barbie menantang warna-warna cerah lainnya ( <i>colorful</i> )	Warna-warni ( <i>colorful</i> ) seperti: merah muda, kuning, merah, hijau, hitam, emas	Warna - natural, netral seperti: hitam, navy, merah tua, hitam, putih
2.	Siluet	Berbagai jenis siluet	Berbagai jenis siluet	Lurus, A-line
3.	Jenis busana	Siap pakai, <i>haute couture</i> , kostum, dan <i>high fashion</i> (kadang-kadang terkenal dunia)	Siap pakai, kontemporer	Siap pakai, klasik
4.	Ciri khas	<i>Playful</i> , <i>whimsical</i>	Komedi, humor, <i>ironic</i> , <i>satire</i> , <i>classic</i>	klasik, elegan

## III. CONCLUSION

Permainan boneka memiliki makna-makna dan simbol budaya di dalamnya. Makna-makna tersebut muncul dari pengalaman masa kecil, tradisi maupun penyederhanaan informasi pengetahuan tentang alam dan fenomenanya yang diwujudkan ke dalam desain karakter dan *fashion* boneka. Ideologi merupakan akar dari sebuah konsep dasar yang memiliki pengaruh persuasif besar kepada orang-orang dan golongan tertentu yang juga dapat menjadi semacam gaya hidup (*lifestyle*) apabila dikonsumsi dalam waktu yang relatif lama. Namun, semua konsep kebudayaan yang tersaji dalam budaya pop tersebut memiliki relevansi dan signifikansi dalam pembuatan suatu permainan yang tidak hanya menarik dan menghibur, melainkan juga dapat memberikan wawasan kepada setiap orang yang memainkannya dengan adanya keterlibatan berbagai disiplin dalam manifestasi pembuatannya.

Hal tersebut melandasi penciptaan dan pengaruh boneka Barbie, tidak hanya sebagai permainan tetapi juga menjadi bagian dari gaya hidup, kepada para pencinta fanatiknya di seluruh dunia. Ragam busana yang terinspirasi dari boneka Barbie maupun sebaliknya telah menjadi tren tersendiri, seperti yang dilakukan oleh rumah mode Moschino dan Iwan Tirta.

Boneka Barbie seolah menjadi representasi dari wujud ideal kaum urban di kota-kota besar dunia. Busana, buku, *video game*, aksesoris, maupun pernak-pernik yang berkaitan dengan boneka Barbie telah menjadi salah satu komoditas dari pabrik pembuatnya, Mattel. Perkembangan dan pengaruh boneka Barbie tidak dapat dihindari telah menjadi bagian dari komodifikasi dan ikon budaya populer yang mendunia.

Seminar Nasional & Pameran Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, ISBI Bandung (18 Desember 2019)

# KAJIAN PENGARUH POPULARITAS BONEKA BARBIE DALAM PERKEMBANGAN FASHION (STUDI KASUS: RANCANGAN KOLEKSI MOSCHINO & IWAN TIRTA)

Dewi Isma Aryani, M.Ds.

Universitas Kristen Maranatha