

TUGAS AKHIR

”ROLE PLAY” UNTUK MENJALIN KEMBALI KEINTIMAN PASCA KONFLIK



Disusun Oleh:

FUNITA VERA GUNAWAN

24.05.0006

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

YOGYAKARTA

2011

TUGAS AKHIR

”ROLE PLAY” UNTUK MENJALIN KEMBALI KEINTIMAN PASCA KONFLIK

Diajukan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk

Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Desain.

Disusun Oleh:

Funita Vera Gunawan
24.05.0006

Diperiksa di : Yogyakarta

Tanggal : 16 - 09 - 2011

Dosen Pembimbing I,



Dra. Puspitasari D. M.Sc.

Dosen Pembimbing II,



Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch.

Mengetahui
Ketua Program Studi,



Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : "ROLE PLAY" UNTUK MENJALIN KEMBALI KEINTIMAN PASCA KONFLIK
Nama Mahasiswa : Funita Vera Gunawan
No. Mahasiswa : 24.05.0006
Mata Kuliah : Tugas Akhir
Semester : VIII
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Kode : PD 8388
Tahun : 2011/2012
Prodi : Desain Produk

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal:
25 - 08 - 2011

Yogyakarta, 16 - 09 - 2011

Dosen Penguji I,



Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D.

Dosen Penguji II,



Dra. Koniherawati S.Sn.

Dosen Penguji III,



Dra. Puspitasari D., M.Sc.

Dosen Penguji IV,



Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir :

”ROLE PLAY” UNTUK MENJALIN KEMBALI KEINTIMAN PASCA KONFLIK

Adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam tugas akhir ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari tugas akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 16 - 09 - 2011


FUNITA VERA GUNAWAN

24.05.0006

PRAKATA

Puji dan syukur saya panjatkan untuk Sang Pencipta alam semesta beserta isinya. Atas segalanya, laporan ini dapat selesai dengan baik.

Saya persembahkan karya ini untuk diri saya sendiri (Funita Vera Gunawan), yang sangat saya kasihi orang tua yang selalu memberikan dukungan sepenuhnya bagi saya (Pungky Gunawan dan Pearlina Gunawan), saudara - saudari saya (Susana, Jacky dan Sieny). Sahabat - sahabat yang selalu mendukung saya dimanapun mereka berada (Sally, Katherine, Christi, Karin, Martha, Dewi, Ophie, Lisa), teman - teman seangkatan (Diana, Hanna, Andy, Yuli), adik - adik kelas Desain Produk UKDW (Thania, Ria, Sabrina, David, Audy, Jefry, Jezzy, Yanti, Lala, Cen - Cen, Tania Bunga, Thomas), teman - teman Kamadis Duta Dharma (Whisnu, Erik, Iskandar, Lucky, dkk) dan setiap orang yang telah saya jumpai yang membuat saya menjadi lebih dewasa. Untuk orang - orang yang pernah hadir dalam hidup saya, pernah dekat dan mencintai saya, terimakasih sekali atas proses 'pendewasaan' yang telah dan boleh saya alami. Terimakasih untuk diri saya, maafkan diri saya sendiri atas segala hal yang pernah saya alami. Semoga semua dapat diambil hikmahnya.

Untuk Abah Roni, Pak Made Sarba, Pak Japa, Shanty, Suhu Liem, terimakasih banyak atas doa, nasehat dan waktu untuk sharingnya.

Untuk dosen pembimbing saya Bu Pipit dan Pak Eko, Pak Henry dan Bu Koni selaku dosen penguji saya, terimakasih banyak atas waktu dan segala pengorbanan yang telah dilakukan bagi pendidikan di UKDW. Untuk semua dosen pengajar, staf dan karyawan dari semester satu sampai saya lulus dari UKDW. Saya juga meminta maaf sebesar - besarnya untuk ketidak sempurnaan laporan ini.

Teman - teman dalam pekerjaan yang selalu mendukung saya (Bang Yudi, Bang Rama, Bang Iponk dkk). Untuk tamu saya yang pernah menyemangati saya. Dan terakhir untuk siapa saja yang telah membantu saya baik dengan perbuatan maupun doa dan restu, yang tidak dapat saya sebutkan satu - persatu. Semoga laporan ini dapat berguna bagi diri saya, orang - orang terdekat saya dan orang lain yang masih mau terus belajar. Semoga semua makhluk hidup berbahagia. Sadhu sadhu sadhu.

Terima kasih.



Funita Vera Gunawan

DAFTAR ISI

Judul.....	i
Pengajuan pada Prodi.....	ii
Lembar pengesahan.....	iii
Pernyataan keaslian.....	iv
Prakata.....	v
Daftar isi.....	vi
Abstraksi.....	viii
BAB I	
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Pernyataan desain.....	3
1.3 Tujuan produk dan manfaatnya.....	3
1.4 Batasan desain.....	3
1.5 Metode dan sistematika berpikir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kebutuhan dasar manusia (NVC).....	4
2.2 Teori kebutuhan manusia (Abraham Maslow).....	4
2.3 Komunikasi	
2.3.1 Definisi komunikasi.....	5
2.3.2 Komunikasi non-verbal.....	5
2.3.3 Tujuan komunikasi antar pribadi.....	5
2.4 Humor	
2.4.1 Definisi humor.....	6

2.4.2	Manfaat humor dalam keluarga.....	6
2.4.3	Keuntungan tawa dan humor dalam pernikahan.....	6
2.5	Foreplay.....	7
2.6	Siklus respon seksual manusia.....	7
2.7	Manfaat bercinta.....	8
BAB III DATA LAPANGAN, ANALISIS dan KESIMPULAN.....		9
BAB IV KONSEP DESAIN		
	Masalah Desain vs Solusi Desain.....	11
	Atribut Produk.....	12
	Tujuan dan pohon tujuan.....	14
	Lifestyle.....	16
	Styling board.....	17
	Maskulin vs feminin.....	20
BAB V PROSES DESAIN		
	Sketsa ide.....	21
	Studi model dan pengembangan.....	22
BAB VI GAMBAR.....		25
BAB VII PERWUJUDAN.....		29
Daftar Pustaka.....		32

ABSTRAKSI

Setiap orang pasti pernah memiliki masalah dalam komunikasi terhadap pasangannya. Ketika komunikasi tidak ditanggapi dengan empati maka dapat terjadi konflik di antara pasangan. Dari hasil penelitian yang dilakukan, setelah terjadi konflik dalam suatu keluarga, keintiman menjadi hal yang susah didapatkan kembali karena masih ada ‘pembatas’ yang berupa gengsi di antara pasangan yang disebabkan adanya kebutuhan - kebutuhan dasar (*NVC*) yang tidak terpenuhi.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode 5W1H dan metode SCAMPER. Metode 5W1H digunakan untuk melihat masalah yang ada di lapangan dengan lebih detail. Metode SCAMPER merupakan penggabungan dari objek menjadi suatu objek yang lebih mengena, digunakan karena proyek ini merupakan proyek yang disempurnakan dari produk yang sudah ada.

Dari hasil penelitian diperlukan sebuah sarana untuk menjalin kembali keintiman dengan cara yang halus tapi mengena, dibumbui dengan humor yang pantas, sebuah sarana yang membuka jalan untuk terjadinya pemenuhan kebutuhan - kebutuhan dasar. Permainan peran (“Role Play”) dapat menjadi jembatan untuk “ice breaking”. Nantinya produk akan disediakan dengan berbagai macam tema kostum.

Kata kunci : Humor, Keintiman, “Role Play”.

BAB I

1.1 LATAR BELAKANG

KOMUNIKASI

Kata atau istilah “komunikasi” (Bahasa Inggris “communication”) berasal dari Bahasa Latin “communicatus” atau *communicatio* atau *communicare* yang berarti “berbagi” atau “menjadi milik bersama”. Kata komunikasi menurut kamus bahasa mengacu pada suatu upaya yang bertujuan untuk mencapai kebersamaan. Menurut Webster New Collogiate Dictionary komunikasi adalah “suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui sistem lambang – lambang, tanda – tanda atau tingkah laku”.

KEBUTUHAN MANUSIA

Menurut para psikolog, kebutuhan utama manusia yang sehat secara rohaniah adalah kebutuhan akan hubungan sosial yang ramah, hanya bisa dicapai dengan membina hubungan sosial yang baik dengan orang lain. Pernyataan ini ditunjang oleh pernyataan Abraham Maslow yang mengatakan bahwa 5 kebutuhan dasar manusia adalah kebutuhan fisiologis, keamanan, kebutuhan sosial, penghargaan diri, dan kebutuhan aktualisasi diri.

Melalui komunikasi kita dapat memenuhi kebutuhan emosional, meningkatkan kesehatan mental, juga dapat mengalami berbagai kualitas perasaan dan membandingkan perasaan yang satu dengan perasaan lainnya.



Menurut penelitian yang dilakukan terhadap pasangan muda di Yogyakarta tahun 2010, konflik pasangan terjadi karena kurangnya kepekaan dalam mengenali kemarahan sebelum akhirnya terjadi kekerasan, kurangnya empati dari salah satu atau kedua belah pihak untuk mendengarkan kebutuhan – kebutuhan pasangan dan cara penyampaian yang kurang tepat. Ada beberapa kebutuhan yang tidak terpenuhi sehingga akhirnya menyebabkan terjadinya konflik.

Kebutuhan yang tak terpenuhi tersebut, masuk dalam kelompok kategori kebutuhan pada dasar piramid hirarki kebutuhan Maslow (Goble, 1987) yaitu : kebutuhan akan harga diri, mencintai dan dicintai, serta rasa aman. Sedangkan menurut teori kebutuhan dari Rosenberg dalam penjelasannya tentang Nonviolent Communication (1999), kebutuhan tak terpenuhi dalam konflik pasangan muda tersebut masuk adalah penerimaan, keamanan secara emosional, empati, kejujuran, penguatan, keyakinan, hormat, pengertian, keteraturan.

Walaupun penyebab konflik mereka bermacam – macam, ternyata pola saat terjadi konflik hampir sama, yaitu : MARAH (ngomel / diam saja), DIAM (meminta ruang dan waktu sendiri dulu agar tenang), (setelah emosi mereda) keadaan menjadi lebih BAIK, REFRESHING (makan / jalan / *having sex* dengan pasangannya). Umumnya, waktu yang dibutuhkan untuk dapat meredakan emosi adalah 3 – 5 jam.

Menurut Dr. Karen Donahey, Direktur Program Terapi Seks dan Perkawinan di Northwestern University Medical Center, Chicago, seks dapat menjadi pereda stres yang efektif. Melakukan hubungan seks merupakan cara luar biasa untuk melepaskan ketegangan, disertai pelepasan fisik dan emosional, membentuk kedekatan, dan melepaskan endorfin (hormon yang mengurangi sensasi rasa sakit dan gangguan emosional). Namun untuk memulai ajakan bercinta pasca konflik, masih ada rasa gengsi dari masing - masing pihak. Padahal seks merupakan salah satu hal yang penting bagi pasangan muda.



Sedikit humor akan membuat seseorang bisa mengendalikan situasi. Para ahli *relationship* menyarankan pasangan untuk menjaga rasa humor ketika bertengkar karena

dapat membantu mengurangi ketegangan jika dilakukan secara tepat. Humor memiliki dampak positif pada kemampuan individual untuk menghadapi berbagai situasi kehidupan seperti stress (Martin & Lefcourt, 1983), dan secara positif berhubungan dengan kreativitas dan keintiman (Hampes, 1992, 1993). Berbagi humor yang berarti juga berbagi tawa dalam sebuah hubungan manusia akan mendorong keakraban dengan cara memunculkan keintiman yang memungkinkan terjadinya ekspresi sambung rasa, dan mengurangi ketegangan (Foot, 1986).



Seks akan menjadi lebih hidup ketika disertai humor dan sesuatu yang baru. Dengan “Role Play”, pasangan juga merasa menjadi bagian dari permainan dan masing - masing dapat memerankan sosok atau peran yang diinginkan untuk mendapatkan keintiman dengan unsur humor di dalamnya.

Dalam dunia para pria (bahkan wanita), terdapat permasalahan serius tentang kebosanan berhubungan seksual dengan pasangan dalam pernikahan. “Role Play” dapat mengatasi kejenuhan dalam ikatan pernikahan. Jadi “Role Play” dapat digunakan untuk menjalin kembali keintiman pasca konflik.



1.2 PERNYATAAN DESAIN

“Role Play” untuk menjalin kembali keintiman pasca konflik.

1.3 TUJUAN PRODUK DAN MANFAATNYA

“Role Play” bertujuan untuk membantu mencairkan suasana pasca konflik sebagai upaya pendekatan untuk melakukan hubungan yang lebih intim sehingga dapat memperbaiki kembali hubungan pasangan tersebut.

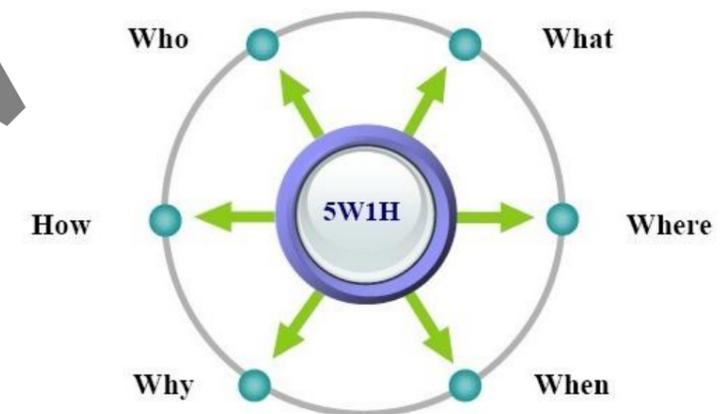
1.4 BATASAN PRODUK

1. Lokasi : Indoor
2. Bakal penempatan : Pada tubuh pengguna
3. Segmen pasar : Lingerie shop, pasangan muda (25-35 tahun)
4. Pengguna : Pasangan muda (25-35 tahun)
5. Perilaku pemakai : Produk hanya digunakan untuk SEKALI pakai

1.5 METODE DAN SISTEMATIKA BERPIKIR

PROBLEM SEEKING

Metode **5W1H** digunakan untuk mengenali masalah lebih dalam dan personal dengan **INTERVIEW PRIBADI**.



PROBLEM SOLVING

SCAMPER

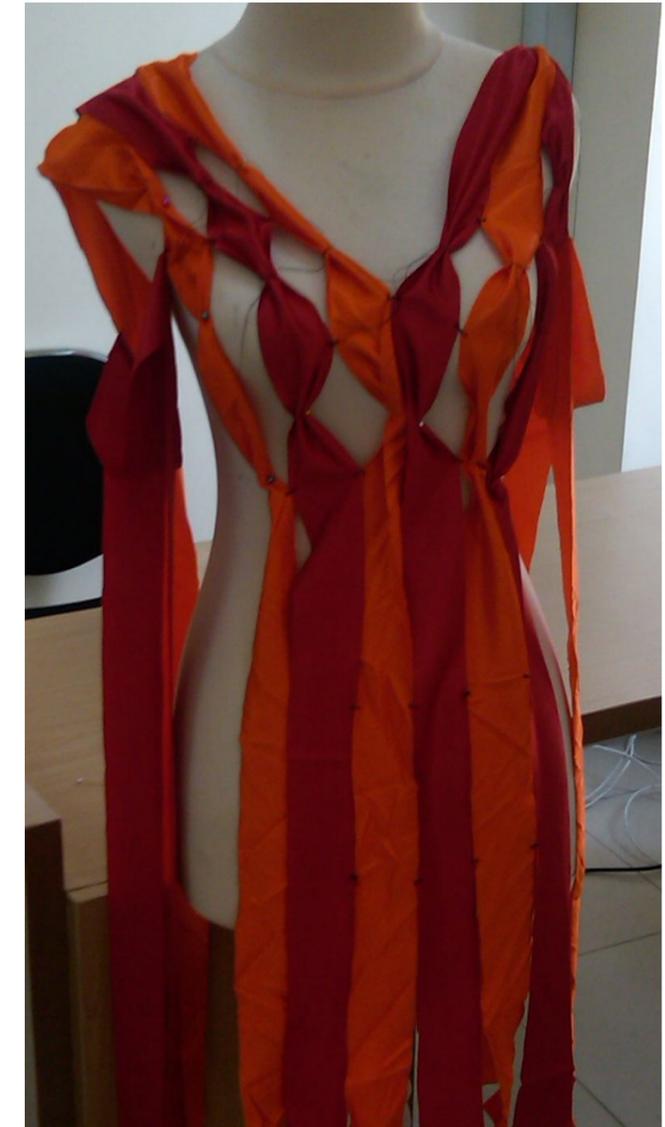
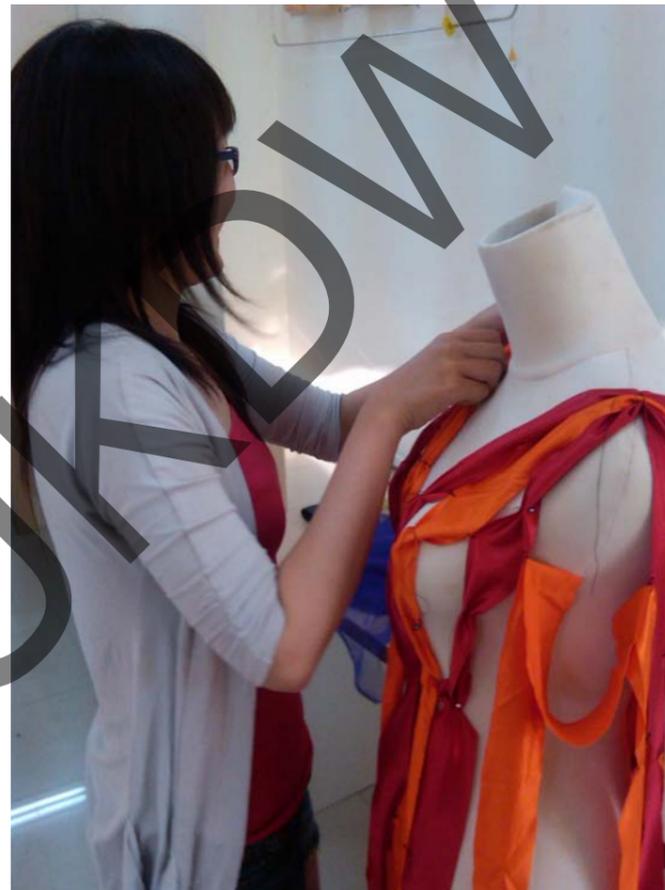
merupakan metode penggabungan dari berbagai objek lain menjadi satu objek, ada penambahan dan ada pengurangan.



STUDI MODEL dan PENGEMBANGAN



Proses awal pengerjaan
: pada media kain dengan memotong beberapa kain menjadi selebar 5 cm, memadankannya dengan kain berwarna lain dan menggunakan teknik menjahit yang cukup sederhana (citet). Proses ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Setelah diurutkan, baru kain dibentuk sesuai pola yang sudah umum, baru dimodifikasi lagi dengan ikatan dan citet.



Tapi ternyata setelah jadi sepasang kostum, ternyata kostum ini **tidak cukup lucu, kurang vulgar dan unsur surprisenya masih kurang.**

Proses ini dikerjakan selama kurang lebih 4 hari lembur.

STUDI MODEL dan PENGEMBANGAN



Ide awal sebelum mengeksplorasi aksesoris kepala.

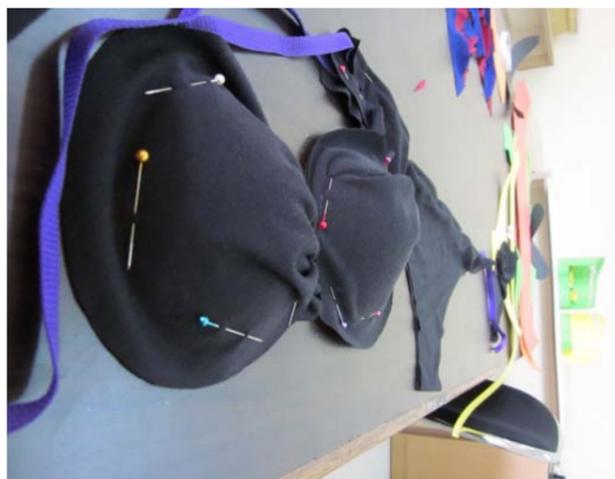
Menggunakan bando gelombang yang dikomposisikan dengan bunga-bunga.

Pola untuk atasan dan bawahan awalnya adalah pola dasar CD dan BH pada umumnya.



PENGERJAAN AKSESORIS

Aksesoris dibuat dengan teknik jelujur lalu diserut, teknik yang cukup cepat dan mudah dikerjakan.



STUDI MODEL dan PENGEMBANGAN



Proses awal:
Membuat pola untuk kedua bagian payudara (kanan dan kiri) lalu pola dililit dengan kain kaos.

Kanan : membuat kepanjan dari kain orange dan merah dan dijahit pada kedua bagian pola yang berbentuk bulat, tekniknya adalah tumpuk antar jelujuran yang padat

Kiri : mulai mengeksplorasi desain dengan bahan sejenis dan pita, kain tile dan sejumlah bunga - bunga dengan teknik jelujur. Terakhir teknik tumpuk - menumpuk pita lalu diserut dengan halus.

Saat finishing hanya Prinsip penggunaan seperti merubah komposisi warna penggunaan bikini. Tali leher dan bunga - bunga yang dibuat dengan ukuran yang menyatu pada tali di leher. relatif tipis.



DAFTAR PUSTAKA

Goble, Frank G. (1987). Mahzab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow. Yogyakarta: penerbit Kanisius
Riswandi, Ilmu Komunikasi, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2009

Rosenberg, Marshall B. (2002). Nonviolent Communication: A Language of Compassion. Encinitas, CA:
PuddleDancer Press.

Mierop, Jack & Gonzales, Star M. (2005) Humor Use and Family Satisfaction: A Cross Cultural Approach diunduh dari
<http://www.uri.edu/iaics/content/2004v13n1/11%20Star%20M.%20Gonzales%20&%20Jack%20Mierop.pdf>

