

MAGNETIC BOX SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PAKAIAN ADAT INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK

Lia Aprilia Utami
Universitas Negeri Surabaya
liaapprillia.18049@gmail.com

Received:

16-05-2025

Reviewed:

20-05-2025

Accepted:

23-05-2025

Salah satu keragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia adalah pakaian adat. Setiap daerah di Indonesia memiliki pakaian adat dengan ciri khas dan identitasnya masing-masing. Seiring berkembangnya zaman, generasi muda mulai enggan untuk mengenal dan mendalami nilai-nilai budaya daerah seperti halnya pakaian adat. Hal ini dapat menyebabkan lunturnya budaya sebagai identitas bangsa. Sebagai salah satu upaya untuk melestarikan pakaian adat, perlu adanya media yang kreatif dan menarik untuk memperkenalkan pakaian adat kepada generasi muda khususnya anak-anak usia dini. Pada perancangan ini media yang akan dibuat berupa *magnetic box* yang berisikan *puzzle* dengan ilustrasi pakaian adat Indonesia. Target Audiens pada perancangan ini yaitu anak-anak usia 4-6 tahun yang duduk di jenjang Pendidikan anak usia dini. Metode perancangan menerapkan *design thinking*. Perancangan *magnetic box* ini bertujuan untuk memperkenalkan pakaian adat kepada anak-anak dengan konsep belajar sambil bermain sehingga anak-anak dapat lebih mengenal dan menghargai pakaian adat sebagai warisan budaya Indonesia. Hasil dari perancangan *magnetic box* ini sudah diuji cobakan di TK Tunas Harapan dan mendapat respon baik dari anak-anak maupun para guru.

Kata Kunci: *magnetic box, pakaian adat, media interaktif*

One of the cultural diversity that is owned by Indonesia is traditional clothing. In every region in Indonesia, there are traditional clothes with their own characteristics and identities. As the times progressed the younger generation began to be reluctant to recognize and explore regional cultural values such as traditional clothing. This can cause the erosion of culture as a national identity. As one of the efforts to preserve traditional clothing, it is necessary to have creative and interesting media to introduce traditional clothing to the younger generation, especially children at an early age. In this design the media that will be made is the from of a magnetic box containing puzzles with illustration of Indonesian traditional clothes. This study research involves children age 5-6 years who are in early childhood education. This study

uses a qualitative method using the Design Thinking approach design method. This magnetic box design aims to introduce traditional clothing to children with the concept of learning while playing, so that children will be more interested and not feel bored. This study research hoped that children will be able to recognize and appreciate traditional clothing as Indonesian cultural heritage.

Keywords: Design, magnetic box, introduction media, traditional clothes, children

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang di dalamnya mencakup berbagai suku dan budaya. Indonesia memiliki 17.508 pulau yang terbentang dari sabang sampai merauke dan dihuni lebih dari 360 suku. Tradisi yang berbeda-beda di setiap daerah merupakan salah satu faktor penyebab Indonesia kaya akan keberagaman budaya. Keberagaman budaya merupakan aset berharga negara yang perlu dijaga juga dilestarikan dari generasi ke generasi, agar kebudayaan tersebut tetap bertahan meski terpengaruh oleh era modern yang perkembangannya kian pesat (Najahah dan Oemar, 2016:495). Kekayaan dan keberagaman budaya yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia merupakan aset yang tak ternilai dan merupakan anugerah bagi bangsa Indonesia sehingga melestarikan keberagaman budaya merupakan hal penting (Nugraha, 2019). Salah satu cara menjaga dan melestarikan budaya Indonesia adalah dengan memperkenalkan budaya terhadap anak-anak sejak usia dini.

Salah satu keberagaman budaya Indonesia adalah pakaian adat. Pakaian adat merupakan salah satu bentuk identitas dan jati diri kebudayaan dari suatu daerah (Chairunnisa, 2022). Didasari pemaparan Badan Statistik Indonesia, saat ini Indonesia terbagi menjadi 34 Provinsi dan di setiap provinsinya mempunyai pakaian adatnya masing-masing. Bentuk pakaian adat yang beragam dapat menggambarkan kreativitas masyarakat yang berhubungan dengan budaya di daerahnya, sehingga setiap pakaian adat memiliki karakteristik dan ciri khasnya masing-masing.

Pakaian adat atau dapat disebut juga dengan pakaian rakyat, busana daerah, busana nasional, maupun busana tradisional, ialah pakaian yang bisa merepresentasikan jati diri suatu daerah yang dihubungkan dengan wilayah geografis maupun masa waktu dalam sejarah. Baju adat sebagai salah satu ragam budaya yang merupakan representasi kebudayaan tertinggi dari setiap daerah, sehingga diperlukan upaya untuk menjaga dan melestarikannya (Teresa, 2016:1). Pengenalan budaya bagi anak sejak di usia dini dapat memberikan edukasi mengenai keberagaman budaya yang negara miliki yang mesti dipelihara serta diwariskan dari generasi ke generasi. Terdapat beberapa manfaat mengenal bermacam pakaian adat untuk anak usia dini ialah seperti: 1) Anak bisa mengetahui berbagai macam pakaian adat yang ada di setiap daerah di Indonesia. 2) Anak akan belajar menghargai perbedaan budaya dari luar daerah tempatnya tinggal, 3) Bisa menciptakan rasa nasionalisme kepada bangsanya, 4) Dapat menciptakan munculnya cinta kepada keberagaman budaya yang dimiliki negara (Krisdayanti, 2020).

Mengikuti perkembangan arus globalisasi, generasi bangsa saat ini enggan dalam mendalami nilai-nilai budaya daerah. Sebagian besar anak muda memiliki pemikiran jika budaya bangsanya sudah kuno dan ketinggalan zaman, contohnya ialah seperti pakaiannya (Siagian, 2021). Cara berpakaian warga Indonesia di zaman dulu dan saat ini memiliki banyak perbedaan. Pada zaman dulu warga Indonesia menggunakan baju-baju daerah atau adat semacam batik juga kebaya sedangkan saat ini masyarakat Indonesia cenderung meniru gaya berpakaian orang barat (Hidayat, 2020). Dampak dari perkembangan arus globalisasi ini dapat memengaruhi lunturnya budaya sebagai identitas bangsa, seperti contoh di tahun 2006 batik Jawa diakui Adidas dan di tahun 2008 kain Ulos dari Sumatra diklaim Malaysia sebagai miliknya (Lasapu dkk., 2015). Maka dari itu, sebagai suatu usaha melestarikan budaya dapat dilakukan melalui memperkenalkannya kepada anak sejak usia dini, dengan mengenalkan nilai-nilai budaya khususnya pakaian adat, dapat menumbuhkan kesadaran dalam diri atas identitas bangsanya.

Untuk mengenalkan pakaian adat pada anak diperlukan media yang efektif dan menarik. Namun pada kenyataannya kebanyakan media mengenai pakaian adat biasanya melalui cara yang membuat jenuh dan ketinggalan jaman, sehingga dapat membuat anak kehilangan ketertarikan dalam mempelajarinya.

Peristiwa tersebut juga terjadi di TK Tunas Harapan Kenanten Puri Mojokerto. Didasari hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Maret 2022 mengenai kurangnya minat anak terhadap pakaian adat saat pembelajaran berlangsung. Pada saat peneliti mewawancarai guru kelompok B, guru bercerita bahwa anak akan cepat bosan ketika guru hanya menjelaskan menggunakan buku pembelajaran yang sudah tersedia. TK Tunas Harapan memiliki media lain berupa papan kayu yang hanya menampilkan gambar dan daerah asal pakaian adat, namun media tersebut kurang diminati Anak karena sudah usang dan sudah digunakan berkali-kali. Papan kayu bergambar tersebut memiliki ilustrasi dengan gaya lama yang kuno sehingga anak-anak menganggapnya tidak menarik. Bukan hanya itu, mereka juga nantinya mudah merasa bosan karena hanya bisa melihat gambar dari papan kayu tersebut dan mendengarkan penjelasan dari guru. Kekurangan media kayu tersebut juga terletak pada ukurannya yang membutuhkan ruang lebih untuk penyimpanannya.

Perkembangan kognitif anak umur 5-6 tahun adalah fase praoperasional, dalam fase tersebut anak mempunyai kapabilitas menggambarkan sebuah objek tanpa wujud fisiknya (Aprisa, 2013). Dengan kemampuan tersebut anak bisa menyusun bidang-bidang kecil untuk bisa membuat rumah-rumahan, menata *puzzle*, menggambar objek sederhana dan aktivitas lainnya. Pengembangan kognitif anak memerlukan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan masa anak-anak yang merupakan masa bermain (Suprijono, 2015:64). Pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak akan merasa senang saat belajar. Anak juga tidak merasa terpaksa dalam mempelajari sesuatu sehingga pelajaran yang disampaikan oleh guru bisa dengan mudah ia terima.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan media interaktif yang menarik dan juga memiliki kriteria yang dapat digunakan bermain oleh anak-anak untuk meningkatkan pengetahuan kepada anak-anak mengenai pakaian adat Indonesia. Magnetic box dipilih sebagai media interaktif pengenalan pakaian adat karena memenuhi kriteria yang dibutuhkan oleh anak-anak. Kriteria tersebut yaitu memiliki gambar yang menarik dan modern, selain dapat digunakan sebagai media belajar magnetic box juga dapat digunakan untuk bermain.

Magnetic box merupakan kotak yang berisikan *puzzle-puzzle* dengan ilustrasi yang dilapisi bahan magnet sehingga dapat disusun dengan cara ditempel. Dalam hal ini penulis merancang *magnetic box* sebagai media pembelajaran untuk memberikan pengetahuan tentang pakaian adat Indonesia kepada anak dengan rentan umur 5-6 tahun. Puzzle yang terdapat pada *magnetic box* tersebut akan ditampilkan ilustrasi pakaian adat Indonesia. Melalui *magnetic box* anak dapat bermain sambil belajar dengan menyusun *puzzle-puzzle* magnet yang ada di dalamnya. Perancangan media pembelajaran berupa *magnetic box* diharapkan dapat membantu anak-anak untuk mengenal dan memberikan informasi mengenai beragam busana adat yang terdapat di seluruh daerah yang ada di Indonesia secara komunikatif, interaktif, dan menarik.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan perancangan *magnetic box* ini pernah dibuat oleh mahasiswa Universitas Kristen Petra yang ditulis oleh Priscilia Birgita Lasapu, Bramantya, dan Ryan Pratama Susanto dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang pakaian adat Dalam Bentuk Boneka Tangan untuk Anak Usia 6-8 Tahun” dan yang ditulis oleh Iftitahun Najahah dan Eko Agus Basuki Oemar dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Perancangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah dan pakaian adat Nusantara di Jawa”. Kedua perancangan yang relevan tersebut menjalankan perancangan berupa media untuk kegiatan belajar-mengajar perihal pakaian adat. Perbedaan dari perancangan sebelumnya dan perancangan yang dilakukan terletak pada jumlah pakaian adat yang dicantumkan dan media interaktif yang dirancang.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Metode perancangan yang dipakai pada penelitian ini ialah metode pendekatan *design thinking*. Metode pendekatan *design thinking* merupakan proses interaktif yang bertujuan untuk mengetahui dan memahami pengguna (*user*) untuk mengidentifikasi masalah sehingga dapat menghasilkan alternatif solusi permasalahan (Handayani dkk., 2017:52). *Design thinking* adalah salah satu cara yang efektif juga efisien dalam menangani suatu masalah yang rumit. Pencetus *design thinking* awalnya adalah Tim Brown di Harvard Business Review (Brown, 2008) kemudian dikembangkan oleh *Stanford d.school* yang dikenal sebagai pendekatan model lima tahap *design thinking*.

Tahap *emphatize* merupakan tahap awal, pada tahap ini permasalahan yang ada diselesaikan dengan cara berinteraksi kepada orang-orang yang terlibat. Tahap *emphatize* merupakan tahap berempati yaitu tahap untuk memahami permasalahan yang terjadi pada pengguna untuk mengetahui solusi yang dibutuhkan (Sari dkk., 2020). Data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki sumber yang berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer berupa observasi dan wawancara. Observasi dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun yang merupakan siswa TK Tunas Harapan. Wawancara dilakukan dengan guru TK Tunas Harapan dan Sumber data sekunder diperoleh dengan menggunakan studi literatur dan studi internet dari buku, catatan, dan artikel yang berhubungan dengan penelitian.

Tahap kedua adalah *define*, pada tahap ini dilakukan analisis terhadap informasi yang sudah dikumpulkan untuk mendefinisikan permasalahan sebagai perhatian utama penelitian.

Kemudian tahap ketiga adalah *ideate* yang biasa disebut *brainstorming* merupakan tahap pengembangan ide. Dalam proses ini penulis mengumpulkan beberapa ide yang memungkinkan untuk menyelesaikan masalah.

Pada tahap keempat yaitu *prototype* merupakan tahap visualisasi dari rancangan awal suatu produk. Ide konsep dan sketsa yang sudah ditentukan pada tahap *ideate* menjadi acuan dalam tahap visualisasi. *Prototype* merupakan produk simulasi yang belum jadi yang dapat mengevaluasi desain yang sudah dirancang. Pada tahap ini *prototype* dapat diterima, maupun di perbaiki sesuai dengan hasil uji coba.

Tahap terakhir adalah *test* atau uji coba. Pada perancangan ini *prototype* yang sudah dibuat akan diuji coba kepada anak usia 5-6 tahun yang merupakan siswa kelompok B TK Tunas Harapan. Percobaan tersebut dijalankan agar diperoleh sebuah *feedback* yang berasal dari pengguna untuk meningkatkan performa dari rancangan yang telah dibuat.

KERANGKA TEORETIK

Media Interaktif Anak 5-6 Tahun

Kemampuan kognitif anak di usia 5-6 tahun dengan tingkat pendidikan anak usia dini sangat penting agar bisa dikembangkan. Usia 5-6 tahun merupakan tahap praoperasional yang merupakan tahap dimana anak belajar menggunakan simbol dan pikirannya. Pada proses pembelajaran diperlukan sebuah media agar terjalin komunikasi antara guru dan anak sehingga pembelajaran lebih efektif (Utiyo, 2017). Secara harfiah kata media ialah kata yang dikutip dari “medium” mempunyai arti pengantar atau penghubung. Kemudian secara istilah sendiri media bisa berarti alat penyokong yang dipakai dalam menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima agar tercapainya hal yang diinginkan (Zain dan Djamariah, 2010:136). Untuk merangsang kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 diperlukan media pembelajaran berupa permainan agar proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan berkesan (Sari, 2020). Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan rasa senang dan dilakukan atas dasar kemauan sendiri serta tanpa dorongan orang lain saat melakukannya (Raihan, 2005).

Magnetic Box Sebagai Media Interaktif

Magnetic box berisikan *puzzle* magnet yang bisa ditempel. *Puzzle* merupakan permainan menyusun potongan-potongan bagian dari suatu gambar atau benda (Ismail, 2011:199). *Puzzle* juga dapat diartikan sebagai mainan anak-anak yang edukatif sehingga dapat digunakan untuk belajar

(Sudono, 2000:10). Penggunaan media *puzzle* memiliki beberapa manfaat sebagai berikut: 1) Dapat mengasah kecerdasan otak anak dalam menangani masalah yang dihadapi, 2) Anak jadi lebih terlatih dalam mengkordinasikan tangan dan mata karena mendorong anak agar bisa menyesuaikan kepingan-kepingan *puzzle* kemudian menatanya menjadi gambar utuh, 3) Bermain *puzzle* berbentuk manusia dapat membuat anak memiliki akal yang lebih terlatih karena anak dapat mengetahui dimana sajakah letak komponen tubuh manusia, 4) Dapat melatih kesabaran karena pada saat bermain *puzzle* diperlukan kesabaran ketika menyelesaikannya, 5) Memberi pengetahuan perihal bentuk dan juga warna kepada anak-anak (Yulianty, 2008).

Pada perancangan ini *magnetic box* terbuat dari *hardbox* yang didalamnya berisikan papan gambar yang dilapisi magnet dan *puzzle magnet*. Material yang digunakan untuk membuat *puzzle magnet* adalah gambar yang dicetak menggunakan kertas film kemudian dilapisi dengan magnet sheet pada bagian bawahnya. *Puzzle magnet* dan papan gambar magnet nantinya akan menempel sehingga anak dapat menyusun *puzzle magnet* dengan cara menempelkannya ke papan bergambar.

Gaya Ilustrasi untuk Anak

Ilustrasi merupakan gambar yang berfungsi sebagai bahasa visual agar pesan kontekstual bisa tersampaikan kepada orang yang ingin dituju (Marsudi dan Nanda, 2020:171). Berdasarkan bentuknya, gambar ilustrasi memiliki beberapa jenis gaya diantaranya yaitu gaya naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cergam, juga ilustrasi khayalan (Soedarso, 2014:566). Dalam penelitian berikut terdapat gaya ilustrasi yang dipakai ialah gaya ilustrasi sederhana yang mengutamakan tingkat kejelasan seperti gaya kartun agar mudah dipahami oleh anak-anak. Gaya kartun adalah gambar yang dibuat untuk terlihat lucu dan memiliki ciri khas. Ilustrasi gaya kartun biasanya diaplikasikan pada buku anak, majalah anak, komik, dan cerita bergambar (Soedarso, 2014:566)

Warna

Warna adalah elemen visual yang mudah menarik perhatian sehingga penggunaan warna dapat mempengaruhi *mood* dan emosi seseorang khususnya anak-anak (Supriyono, 2010). Pada proses pertumbuhan, anak-anak mulai mengenali lingkungan sekitar menggunakan penglihatannya sehingga warna cerah dapat membantu anak membedakan dan mengkategorikan bentuk. Penggunaan warna cerah dan mencolok akan lebih menarik perhatian anak.

Pakaian adat Indonesia memiliki ciri khas dan warnanya masing-masing. Warna pada pakaian adat bisa memberikan arti atau filosofi tersendiri dari setiap daerah sehingga penggunaan warna untuk ilustrasi pakaian adat harus tetap sesuai dengan warna aslinya.

Tipografi untuk Anak

Tipografi termasuk dalam sebuah unsur desain yang mempunyai dua kegunaan yaitu bisa menjadi tulisan yang mampu dibaca dan sebagai image yaitu gambar (Setiautami, 2011). Penggunaan tipografi yang baik dengan tingkat keterbacaan yang tinggi dapat mempermudah pengguna untuk menangkap informasi yang disampaikan dalam desain. Pemilihan jenis huruf yang tepat digunakan untuk anak-anak adalah jenis huruf *sanserif*. Jenis huruf *sanserif* merupakan huruf yang tidak memiliki kait sehingga dapat memberikan kesan santai dan tidak formal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Magnetic Box menggunakan tahapan metode *design thinking* dengan rincian sebagai berikut:

Emphasize

Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan studi literatur. Observasi yang dilakukan dengan mengamati *magnetic book* menghasilkan data berupa bahan, ukuran, dan gambaran untuk

rancangan hasil karya peneliti. Observasi juga dilakukan kepada siswa TK Tunas Harapan rentang usia 5-6 tahun. Peneliti melakukan uji coba dengan menunjukkan *magnetic book* lain untuk mengetahui tingkat ketertarikan anak-anak pada media tersebut. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data pendukung yang relevan melalui jurnal maupun informasi dari internet.

Setelah mengamati ketika anak-anak sedang bermain, Anak-anak menunjukkan ketertarikan terhadap media *magnetic book* yang dianggap menyenangkan dan tidak membosankan.

Wawancara dilakukan kepada guru TK Tunas Harapan Kenanten Puri Mojokerto yaitu Bu Indah mengenai bagaimana pembelajaran dan media yang digunakan agar bisa memberikan pengetahuan perihal pakaian adat Indonesia terhadap siswa.

Define

Data yang didapatkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Pengenalan pakaian adat kepada anak-anak diperlukan sehingga dapat menambahkan pengetahuan dan kecintaan anak terhadap Tanah Air Indonesia, 2) Sesuai dengan kurikulum, anak-anak TK akan mulai dikenalkan pakaian adat di tahun kedua. 3) Jumlah pakaian adat yang di perkenalkan pada anak rentan umur 5-6 tahun hanya sebagian. 4) Media yang digunakan untuk memperkenalkan pakaian adat di TK Tunas Harapan hanya menggunakan buku tema dan papan kayu bergambar sehingga anak-anak cepat bosan dan kurang memperhatikan jika guru sedang menjelaskan. 5) Dengan menggunakan media interaktif yang serupa dengan *magnetic book* anak-anak akan lebih aktif dan tertarik untuk belajar mengenal pakaian adat Indonesia.

Dari jumlah keseluruhan pakaian adat Indonesia, pada proyek pertama ini yang akan ditampilkan hanya berjumlah 10 pakaian adat, diharapkan dapat dilakukan penelitian selanjutnya sehingga dapat memperkenalkan seluruh pakaian adat Indonesia kepada anak-anak. 10 pakaian adat yang ditunjukkan ialah representasi setiap pulau-pulau besar yang ada di Indonesia dan memiliki ciri khas dan unsur-unsur yang berbeda secara signifikan.

1. Pakaian Adat Sumatera Barat (Padang)
2. Pakaian Adat Jawa (Jawa Tengah)
3. Pakaian Adat DKI Jakarta (Betawi)
4. Pakaian Adat Bali
5. Pakaian Adat Maluku (Ambon)
6. Pakaian Adat NTB (Sasak)
7. Pakaian Adat NTT (Flores)
8. Pakaian Adat Sulawesi (Bugis)
9. Pakaian Adat Kalimantan (Dayak)
10. Pakaian Adat Papua

Setelah mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi literatur dapat disimpulkan bahwa pentingnya memperkenalkan pakaian adat kepada anak-anak sejak usia dini dengan menggunakan media yang interaktif berupa *magnetic box* sehingga anak-anak yang cepat bosan dan kurang tertarik saat pengenalan pakaian adat Indonesia akan lebih tertarik dan merasa senang.

Ideate

Berdasarkan permasalahan dan kesimpulan yang sudah diperoleh pada tahap *emphatize* dan *define* maka tahap selanjutnya yaitu menentukan konsep perancangan pada *magnetic box*.

Pemilihan tema pakaian adat Indonesia pada konsep perancangan *magnetic box* ini didasari oleh kebutuhan anak yang perlu mengenal pakaian adat sejak usia dini dan media yang ada di TK Tunas Harapan untuk memperkenalkan pakaian adat kurang menarik.

Menyesuaikan dengan tema, media yang cocok dan berpotensi dapat menarik perhatian anak saat mengenalkan pakaian adat Indonesia adalah *magnetic box*. *Magnetic box* memiliki konsep bermain berpakaian yang nantinya anak dapat menyusun puzzle magnet dengan cara ditempel diatas gambar karakter anak seakan-akan sedang memakaikan baju. Konsep permainan ini digemari anak-anak karena

cara bermain yang menyenangkan. *Magnetic box* yang berisikan *puzzle magnet* rata-rata hanya menggunakan tema berpakaian ataupun profesi sehingga *magnetic box* dengan tema pakaian adat Indonesia sangat jarang ditemui.

1) Spesifikasi *Magnetic Box*

1. Jenis *Box*

Jenis *box* yang digunakan pada *magnetic box* ini adalah *hard box* yang terbuat dari bahan *yellow board* dengan ketebalan 1500 gsm. *Magnetic box* dibuat dengan menggunakan bahan yang tebal dikarenakan fungsinya yang menjadi kemasan dari *puzzle-puzzle magnet* yang tergolong banyak dan berat sehingga membutuhkan *box* yang kokoh.

2. Ukuran

Magnetic box memiliki ukuran Panjang 26 cm, lebar 20 cm, dan tinggi 4,5 cm. Ukuran *magnetic box* ini menyesuaikan dengan kebutuhan yaitu isi dan kegunaannya. Dengan ukuran yang tertera *magnetic box* dapat menampung isi *puzzle* dengan jumlah lebih dari 60 potong. Pada tutup bagian dalam *magnetic box* berfungsi sebagai papan bergambar dua karakter yang dilapisi *magnet* sebagai tempat menyusun *puzzle* sehingga membutuhkan ruang.

3. Isi *box*

Untuk memanfaatkan tutup bagian dalam *magnetic box* digunakan sebagai papan bergambar sepasang karakter sebagai tempat menyusun *puzzle magnet*. Selain itu gambar karakter juga dicetak kemudian di potong sesuai pola dengan jumlah 3 pasang agar *magnetic box* dapat digunakan untuk bermain bersama. Potongan *puzzle magnet* pakaian adat beserta aksesorisnya berjumlah lebih dari 60 potong *puzzle* jika disusun akan berjumlah 10 pasang pakaian adat. Isi *magnetic box* juga termasuk dengan 10 lembar kartu petunjuk bergambar 10 pasang pakaian adat sebagai panduan untuk menyusun *puzzle*.

4. Finishing *box*

Pada bagian luar dan dalam *box* dilapisi dengan kertas art paper 150 gsm dan dilaminasi *doff*. Untuk bagian luar atas dan bawah kertas *art paper* dicetak dengan menampilkan desain sebagai identitas dan keterangan yang dapat mendeskripsikan isi dan cara bermain *magnetic box*. Kertas *art paper* dipilih karena memiliki tekstur yang halus dan warna yang tajam sehingga gambar hasil cetak sesuai dengan desain yang telah dibuat. Laminasi *doff* diperlukan untuk melapisi hasil cetak agar lebih tahan lama dan tidak cepat kotor.

2) Ilustrasi

Pada perancangan desain karakter ini, gaya ilustrasi yang dipakai ialah jenis ilustrasi kartun. Gaya kartun dipilih karena biasanya identik dengan karakter yang lucu sehingga sesuai dan dapat menarik perhatian anak-anak.

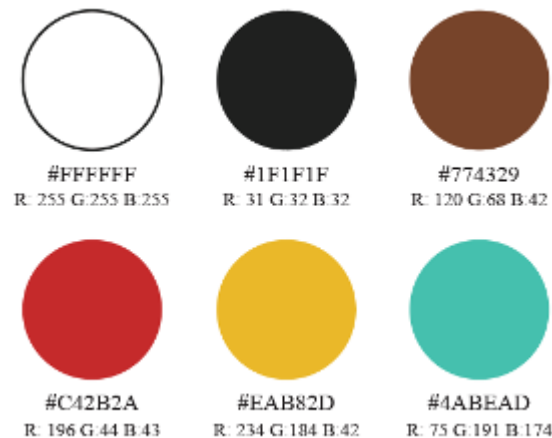


Gambar 1. Gaya Ilustrasi Kartun
(Sumber : Utami, 2023)

3) Warna

a) Warna pada ilustrasi pakaian adat

Warna yang digunakan pada ilustrasi pakaian adat menyesuaikan dengan warna pakaian adat dari daerah masing-masing. Pakaian adat Indonesia memiliki warna yang cenderung mencolok seperti warna hitam, putih, coklat tua, merah, kuning emas, dan biru.



Gambar 2. Palet Warna Ilustrasi
(Sumber : Utami, 2023)

b) Warna *Cover* dan *Background*

Untuk warna yang digunakan pada *cover box* dan *background* ilustrasi pakaian adat menggunakan warna yang lebih cerah sehingga ilustrasi pakaian adat tetap dapat terlihat dan menjadi fokus utama.



Gambar 3. Palet Warna *Background*
(Sumber : Utami, 2023)

4) Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini terdapat dua jenis yang nantinya akan diaplikasikan untuk judul dan isi.

Tipografi untuk judul

Jenis font yang ditampilkan pada judul cover adalah font sanserif dekoratif bernama “*Mary Kate*”. Font ini digunakan sebagai judul karena bentuknya yang tebal dan mencolok sehingga dapat menjadi perhatian utama saat melihatnya. Font *Mary Kate* memiliki karakter yang lucu dan cocok untuk anak-anak. Bentuk huruf yang digunakan sesuai dengan bentuk huruf aslinya sehingga anak-anak tidak kesulitan untuk membacanya.

Mary Kate
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz

Gambar 4. Font yang Digunakan untuk Judul Cover Box
(Sumber : Utami, 2023)

Tipografi untuk Isi

Font yang dipakai untuk isi pada cover dan keterangan yang dicantumkan pada kartu petunjuk adalah font sanserif bernama “*Milky Nice*”. Ciri yang dimiliki font tersebut ialah memiliki karakter yang simpel dan skala keterbacaan tinggi namun tetap memberikan impresi yang lucu sehingga cocok untuk dipakai dalam penulisan yang diperuntukkan kepada anak-anak.

Milky Nice
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 5. Font yang Digunakan untuk Isi
(Sumber : Utami, 2023)

Budgetting

Dalam membuat satu buah *magnetic box*, perkiraan biaya yang dibutuhkan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Biaya Box

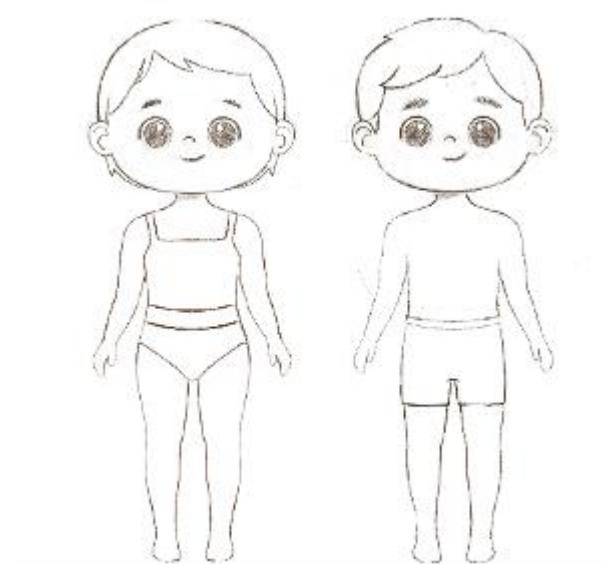
Yellow board yang dibutuhkan berjumlah 2,5 lembar ukuran A4 dengan harga Rp3.500. Cetak kertas *art paper* 150 gsm dan laminasi *doff* untuk lapisan box membutuhkan 2,5 lembar ukuran A3 dengan harga Rp15.000. Cetak kartu petunjuk menggunakan *art paper* dan laminasi *doff* membutuhkan 0,3 lembar ukuran A3 dengan harga Rp2.000. Cetak dan *cutting puzzle magnet* menggunakan bahan cetak film dan dilapisi *magnet sheet* membutuhkan 1,5 lembar A3 dengan harga Rp90.000. 2 lembar *magnet sheet* ukuran A4 untuk lapisan papan yang akan ditempel di tutup bagian dalam *box* dan untuk lapisan

karakter yang akan dicetak dan di *cutting* seharga Rp20.000. Total kisaran biaya yang diperlukan untuk membuat 1 buah magnetic box adalah Rp130.000.

Tahap awal dalam proses perancangan *magnetic Box* adalah mengembangkan ide dan konsep yang telah didapat menjadi sketsa. Pada perancangan *magnetic box* ini terdapat beberapa sketsa yang perlu dibuat. Dalam tahap berikut *procreate* merupakan aplikasi yang dipakai dalam pembuatan sketsa.

1) Sketsa Karakter

Karakter yang digunakan pada magnetic Box ini merupakan 2 karakter anak yaitu perempuan dan laki-laki yang belum mengenakan pakaian.



Gambar 6. Sketsa Karakter Anak
(Sumber : Utami, 2023)

2) Sketsa Pakaian Adat Indonesia

Sketsa 10 pasang pakaian adat Indonesia yang dibuat untuk *magnetic box* ini menggunakan foto asli pakaian adat sebagai referensi, sehingga bentuknya masih mirip namun lebih sederhana dan cocok untuk anak-anak. Gaya ilustrasi pakaian adat mengikuti dengan ilustrasi katakter anak yang sudah dibuat.



Gambar 7. Sketsa Pakaian Adat
(Sumber : Utami, 2023)

3) Sketsa Cover Box

Cover box bagian depan menampilkan judul buku, keterangan tema, gambar karakter sedang menggunakan salah satu pakaian adat, dan informasi pendukung lainnya. Untuk *cover* bagian belakang juga terdapat judul dan keterangan tema. *Background* pada *cover* menggunakan ilustrasi luar ruangan yang lebih sederhana agar gambar karakter tetap menjadi fokus utama.



Gambar 8. Sketsa Cover Box
(Sumber : Dokumentasi Utami, 2023)

Prototype

Perancangan visualisasi *magnetic box* akan dilakukan pada tahap ini dengan mengacu pada hasil ide dan sketsa yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

1) Desain final karakter

Desain karakter ini nantinya akan dilapisi magnet sebagai media yang akan ditemplei oleh potongan-potongan *puzzle magnet* yang bergambar pakaian adat. Desain karakter dibuat menjadi 2 jenis yaitu desain yang akan dipotong mengikuti bentuk karakter dan desain karakter yang diberi *background* untuk ditempelkan pada bagian dalam tutup *box*.



Gambar 9. Desain Final Karakter
(Sumber : Utami, 2023)

2) Desain final pakaian adat Indonesia



Gambar 10. Desain Pakaian Adat Sumatera dan Jawa
(Sumber : Utami, 2023)



Gambar 11. Desain Pakaian DKI Jakarta dan Bali
(Sumber : Utami, 2023)



Gambar 12. Desain Pakaian Adat Maluku dan NTB
(Sumber : Utami, 2023)



Gambar 13. Desain Pakaian Adat NTT dan Sulawesi
(Sumber : Utami, 2023)



Gambar 14. Desain Pakaian Adat Kalimantan dan Papua
(Sumber : Utami, 2023)

Desain pakaian yang sudah jadi kemudian dipisah-pisahkan dan dilayout menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*. Ilustrasi pakaian adat yang sudah dipisah nantinya akan dicetak dan dipotong menggunakan mesin cutting.



Gambar 15. Layout Puzzle Sebelum Dicetak dan Dicutting
(Sumber : Utami, 2023)

3) Desain Final Box



Gambar 16. Desain final Box
(Sumber : Utami, 2023)

4) Desain Kartu petunjuk



Gambar 17. Desain Kartu Petunjuk
(Sumber : Utami, 2023)

Desain yang sudah jadi kemudian dicetak sebagai *prototype* untuk di uji coba. Bahan-bahan yang digunakan menyesuaikan dengan kebutuhannya seperti untuk *box* dibuat menggunakan *yellow board* agar bentuknya rapih dan kokoh, *puzzle magnet* dicetak dan dilapisi dengan *magnet sheet* agar dapat menempel pada saat dimainkan, kemudian untuk kartu petunjuk dicetak menggunakan kertas *art paper* 310 gsm agar tidak mudah rusak karena ketebalannya yang pas.

1) Cover Box



Gambar 18. Hasil Cetak Box
(Sumber : Utami, 2023)

Box dibuat dengan menggunakan bahan *yellow board* dengan ketebalan 1500 gsm agar tetap kokoh dan kuat menampung isi *puzzle magnet* yang cukup berat. Kemudian dilapisi dengan desain cover yang sudah dicetak menggunakan kertas *art paper* 150 gsm laminasi *doff* sebagai identitas dan keterangan *magnetic box*.

2) Potongan *puzzle magnet*



Gambar 19. Hasil Cetak *Puzzle Magnet*
(Sumber : Utami, 2023)

Potongan *puzzle magnet* dicetak menggunakan kertas film laminasi glossy kemudian dilapisi dengan *magnet sheet* dan di potong sesuai dengan pola bentuk menggunakan mesin *cutting*.

3) Kartu Petunjuk



Gambar 20. Hasil Cetak Kartu Petunjuk
(Sumber : Utami, 2023)

Kartu petunjuk dicetak dengan ukuran 10 cm x 8 cm menggunakan kertas *art paper* tebal 310 gsm dan dilaminasi *doff*. Kertas *art paper* dipilih karena teksturnya yang halus dan warna hasil cetak lebih tajam sehingga gambar hasil cetak akan sama dengan gambar desainnya. Laminasi *doff* pada cetak kartu berfungsi agar tampilannya lebih menarik dan melindungi agar kartu tidak cepat rusak.

4) Media Pendukung untuk Promosi

Media pendukung untuk mempromosikan sebuah produk memiliki banyak jenis, salah satunya adalah *x banner*. *X banner* ini nantinya dapat diletakkan di depan toko buku ataupun dapat dipindahkan dengan mudah untuk diletakkan di tempat lain. *X banner* ini akan dicetak dengan ukuran standart *x banner* yaitu tinggi 160 cm dan lebar 60 cm. Dengan ukuran yang tidak terlalu besar, dan kaki penyangga yang dapat dibongkar dan pasang kembali *x banner* dapat dibawa dan dipasang ketika mengikuti *event* untuk mempromosikan produk.



Gambar 21. *Mock Up dan Hasil Cetak Desain X Banner*
(Sumber : Utami, 2023)

5) Biaya Produksi dan Harga Jual

Biaya produksi yang dibutuhkan untuk membuat satu buah *magnetic box* adalah Rp130.000. Harga tersebut merupakan harga cetak satuan produk sehingga harga dapat lebih murah ketika cetak dengan jumlah yang lebih banyak. Sebagai masa peluncuran produk baru *magnetic box* ini akan dijual dengan harga Rp149.000 selama satu bulan sebagai strategi pemasaran untuk menarik para pembeli dan akan dijual dengan harga normal yaitu Rp.169.000. *Magnetic box* ini akan dipasarkan melalui toko buku yang ada di wilayah kota Mojokerto, kota Surabaya, dan sekitarnya. Selain penjualan offline, *magnetic box* ini juga akan dipasarkan melalui toko online agar penyebarannya semakin luas ke seluruh wilayah Indonesia. Dengan memperluas penjualan *magnetic box* tema pakaian adat Indonesia ini diharapkan anak-anak Indonesia dapat lebih mengenal pakaian adat Indonesia.

Test

Magnetic Box tema pakaian adat Indonesia yang sudah dicetak telah diuji coba kepada anak usia 5-6 tahun yaitu siswa TK Tunas Harapan kelompok B pada tanggal 14 Januari 2023. Pada proses uji coba *magnetic box* penulis meminta bantuan kepada wali kelas untuk sedikit memberikan materi tentang pakaian adat Indonesia menggunakan media *magnetic box*. Kemudian penulis mendemonstrasikan media kepada anak-anak sekaligus mengajak bermain bersama untuk menyusun *puzzle* pakaian adat yang ditempelkan pada ilustrasi karakter dengan bantuan kartu petunjuk.



Gambar 22. Uji Coba pada siswa kelompok B TK Tunas Harapan
(Sumber : Utami, 2023)

Menurut hasil pengamatan, anak-anak terlihat antusias dan tertarik saat guru menjelaskan materi pakaian adat Indonesia menggunakan media *magnetic box*. Pada saat anak-anak menyusun *puzzle magnet* terbukti hampir semua siswa berhasil menyelesaikan 1 *pasang puzzle* pakaian adat.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh salah satu guru TK Tunas Harapan yaitu ibu Shokhibah, S.Pd *magnetic box* mendapatkan respon baik dalam tampilan seperti gambar, warna dan huruf yang digunakan sudah sesuai dan jelas untuk anak usia 5-6 tahun. Ibu Sokhibah juga memberi tanggapan bahwa dengan adanya *magnetic box* sebagai media pengenalan pakaian adat Indonesia anak-anak menjadi semangat belajar mengenal suku bangsa yang ada di Indonesia dan macam-macam pakaian adatnya.

Dari hasil dan uji coba kepada siswa dan penilaian validasi guru TK Tunas Harapan, dapat dijelaskan bahwa siswa yang sebelumnya kurang tertarik terhadap pakaian adat Indonesia setelah menggunakan media *magnetic box* untuk mengenalnya, anak-anak sangat tertarik dan antusias. Media yang unik, jarang ditemui dan ilustrasi yang mendukung ini membuat anak-anak tertarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Pada saat melakukan penelitian, terdapat beberapa hambatan yaitu ketika uji coba, media hanya bisa dimainkan oleh 4 anak dikarenakan jumlah gambar karakter yang tidak mencukupi sehingga media dipakai untuk bergantian. Selain itu banyak potongan-potongan *puzzle* yang terlalu kecil sehingga anak-anak sedikit kebingungan ketika mencarinya. Dalam segi bentuk, hasil *magnetic box* setelah dicetak memiliki ukuran box terlalu tinggi dan terlihat longgar saat diisi oleh *puzzle* dan kartu sehingga revisi ukuran box diperlukan. Berikut hasil revisi ukuran *box* pada *magnetic box*.



Gambar 23. Hasil Revisi Ukuran dan Bentuk Box
(Sumber : Utami, 2023)

Ukuran *box* diperbaiki dari ukuran awal dengan tinggi 10 cm menjadi 4,5 cm. Setelah revisi ukuran *box* menjadi lebih pas dan tidak terlihat longgar. Dengan memberikan sekat pembatas untuk pemisah kartu, karakter anak, dan *puzzle magnet*, isi *box* menjadi lebih rapih dan tidak bercampur satu sama lain. Kemudian dari segi tampilan pada cover *box*, desain pada cover kurang informatif yaitu belum menampilkan petunjuk cara bermain dan Bahasa yang digunakan terlalu bercampur dengan menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.



Gambar 24. Hasil Revisi Desain Cover
(Sumber : Utami, 2023)



Gambar 25. Hasil Cetak Revisi Desain Cover
(Sumber : Utami, 2023)

Hasil revisi cover depan Bahasaanya lebih mudah dipahami untuk anak-anak dan menggunakan Bahasa Inggris hanya untuk judul permainannya saja. Pada bagian cover belakang menambahkan detail informasi seperti tampilan 10 kartu petunjuk dan keterangan cara bermain.

SIMPULAN DAN SARAN

Magnetic box merupakan kotak yang berisi permainan berupa *puzzle* bergambar yang dilapisi magnet. *Magnetic box* sebagai media interaktif pengenalan pakaian adat Indonesia ini dirancang dengan konsep permainan berpakaian. Cara bermain permainan ini adalah menyusun potongan *puzzle magnet* bergambar pakaian adat dengan menempelkannya pada gambar karakter anak yang sudah disediakan. Di dalam *magnetic box* terdapat 10 kartu gambar pakaian adat sebagai petunjuk untuk menyusun *puzzle*. Pada saat bermain, secara tidak langsung anak akan mengenal satu persatu jenis pakaian adat yang sudah disusun. Dengan menggunakan *magnetic box* anak dapat mempelajari dan mengenal pakaian adat Indonesia dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Bermain *puzzle* juga dapat melatih anak untuk berfikir dan aktif sehingga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

“*Magnetic Box* sebagai Media Interaktif Pengenalalan Pakaian Adat Indonesia” ini dirancang dengan konsep permainan berpakaian menggunakan *puzzle magnet* sehingga anak-anak dapat menyusun secara langsung bagian-bagian pakaian adat seperti sedang berpakaian. Hasil uji coba media yang dilakukan di TK Tunas Harapan mendapatkan respon baik dari anak-anak yang sangat menyukai media ini karena metode bermain yang menyenangkan sehingga anak-anak tidak bosan. Dengan media ini diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal pakaian-pakaian adat yang ada di Indonesia.

Kepada peneliti yang akan melakukan penelitian dan perancangan yang serupa, disarankan untuk dapat melanjutkan penelitian ini dengan melengkapi dari 10 pasang pakaian adat Indonesia menjadi 34 pasang pakaian adat dari seluruh daerah yang ada di Indonesia untuk pengenalan kepada anak-anak di jenjang Pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian ini juga dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan tema lain sehingga anak dapat mengenal atau mempelajari sesuatu hal yang baru dengan media yang menyenangkan.

REFERENSI

Aprisa, Desy. (2013). Kognitif Anak 5-6 Tahun. <http://desyaprisa.blogspot.com/2013/03/kognitif-anak-usia-5-6-tahun.html>

Brown, T. (2008). Design Thinking. Harvard Bussines Review

Chairunnisa, Shafira. (2022). 34 Nama Pakaian Adat Indonesia Dari Seluruh Provinsi Lengkap Dengan Gambar. Dari Aceh Hingga Papua!. <https://berita.99.co/pakaian-adat-indonesia-lengkap/>

Handayani,F., Rokhmawati, R.I, Priharsari, D. (2022). Perancangan Interaksi dan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Inventaris Aset pada Divisi IT Quality Assurance PT. Telekomunikasi Selular. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 6(1), 420.

Hidayat, Syarif. (2020). Perubahan Gaya Berpakaian Masyarakat Indonesia Akibat Adanya Moderinsasi dan Globalisasi
https://www.kompasiana.com/syarifhidayat0145/5eb2605d097f36429915acc2/perubahan-gaya-berpakaian-masyarakat-indonesia-akibat-adanya-modernisasi-dan-globalisasi?page=all&page_images=1

Ismail, Andang. (2011). Education Games. Yogyakarta: Pro U Media.

Krisdayanti, Lilik. (2020). Pengenalan Beragam Pakaian Adat Nusantara pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Mataram. *Skripsi. Mataram : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram*.

Marsudi, Udhi & Nanda, Jovita. (2020). Analisa Desain Ilustrasi Buku Cerita Anak Tema Sains Biologi Berjudul “Laskar Bakteri Baik”. *Jurnal Narada*, 7(3), 169-188.

Nugraha, Adhi. (2019). Perkembangan Pengetahuan dan Metediologi Seni dan Desain Berbasis Kenusantaraan.

Lasapu, P.B., Bramantya, B., Susanto, R.P. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal DKV Adiwara*, 52(3), 76–90.

Najahah, Iftahun & Oemar, Eko Agus Basuki. (2016). Perancangan Buku Pop-up Sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah dan Pakaian Adat Nusantara di Jawa. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 4(3), 494-501.

Sari dkk. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimedia*. 2(1), 48.

Setiautami, Dria. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311-317.

Siagan, Amirul Mukmin. (2021). Tantangan Kebudayaan Berupa Perubahan Cara Berpakaian di Indonesia. <https://spada.uns.ac.id/mod/forum/discuss.php?d=95653>

Soedarso, Nick. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5 (2), 561-570.

Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, 2000.

Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset

Teresa, Clara Riyanti. (2016). Perancangan Buku Interaktif Pakaian Adat Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar. *Skripsi. Bandung : Universitas Kristen Maranatha*.

Yulianty, Rani. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.