

PERANCANGAN ILUSTRASI RUMAH ADAT SEBAGAI MAINAN EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR

Muhammad Zaidan Abbad¹, Martadi²

^{1,2} Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: muhammadzaidan.20023@mhs.unesa.ac.id.

Abstrak

Menurunnya ketertarikan siswa sekolah dasar kepada kebudayaan Indonesia dikarenakan stigma bahwa kebudayaan Indonesia ini sudah tidak bisa disesuaikan dan dibawa di tengah perkembangan zaman, anak-anak sekarang kurang berminat untuk mempelajari seni dan budaya Indonesia salah satunya rumah adat. Kurang menariknya pembelajaran yang dibawakan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Perancangan ini dilakukan di Surabaya dan pengumpulan data juga dilakukan di Surabaya, proses wawancara akan dilakukan juga dengan salah satu pengajar di SD Muhammadiyah 22 Surabaya, mengamati siswa SD Muhammadiyah 22 Surabaya seperti mengamati proses dalam belajar, mewarnai, kebiasaan atau kecenderungan dalam memilih warna, dan lain sebagainya. Hasil dari perancangan ilustrasi rumah adat sebagai mainan edukasi anak sekolah dasar yaitu mainan edukasi berbentuk puzzle kubus berbahan dasar kayu, dan beberapa media pendukung, ilustrasi rumah adat dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak. Mereka bisa bermain peran, membangun cerita, dan mengembangkan skenario permainan yang melibatkan rumah adat sebagai latar belakang.

Kata kunci: Ilustrasi; Mainan edukasi; Anak-anak; Budaya; Rumah Adat Indonesia

Abstract

The decline in elementary school students' interest in Indonesian culture is due to the stigma that Indonesian culture can no longer be adapted and brought with the times, today's children are less interested in studying Indonesian arts and culture, one of which is traditional houses. The lack of interest in the learning delivered by the teacher causes students to feel bored participating in learning activities in class. This design was carried out in Surabaya and data collection was also carried out in Surabaya, the interview process will also be carried out with one of the teachers at SD Muhammadiyah 22 Surabaya, observing students at SD Muhammadiyah 22 Surabaya such as observing the process of learning, coloring, habits or tendencies in choosing colors, and so on. The results of designing traditional house illustrations as educational toys for elementary school children, namely educational toys in the form of wooden puzzle cubes, and ix several supporting media, traditional house illustrations can stimulate children's creativity and imagination. They can role play, build stories, and develop game scenarios involving traditional houses as a backdrop.

Keywords: *Illustrations; Educational toys; Children; Culture; Indonesian traditional houses*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam. Warisan budayanya mencakup tarian, musik, pakaian adat, seni rupa, dan arsitektur tradisional yang mencerminkan sejarah, agama, serta nilai-nilai lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, sangat penting bagi setiap individu untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air sejak dini guna menjaga dan melestarikan warisan budaya ini. Pendidikan karakter yang sesuai dengan UU No 22 tahun 2003 tentang pendidikan karakter sangat penting untuk diberikan sejak anak-anak berada di sekolah dasar (Rini Malfiany, 2022).

Namun, minat siswa sekolah dasar terhadap kebudayaan Indonesia semakin menurun karena adanya stigma bahwa kebudayaan tersebut tidak relevan dengan perkembangan zaman saat ini (Dwi Wulandari, dkk., 2023). Menurut Agustinus et al. (2021), anak-anak saat ini kurang tertarik mempelajari seni dan budaya Indonesia, termasuk rumah adat. Pembelajaran yang kurang menarik dari guru juga menyebabkan siswa merasa bosan selama kegiatan belajar di kelas.

Sebagai solusi, dirancanglah permainan edukasi berbentuk puzzle balok dengan tema rumah adat tradisional Indonesia. Media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi alat yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Ilustrasi pada puzzle balok akan disesuaikan dengan karakter anak-anak di tingkat sekolah dasar. Diharapkan, permainan edukatif ini akan membantu anak-anak belajar dan mengenali rumah adat tradisional Indonesia dengan lebih baik.

KERANGKA TEORETIS

a. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian telah dilakukan dalam merancang permainan edukasi puzzle bertema rumah adat Indonesia. Salah satunya adalah karya Dyan Yunanto (2021) yang berjudul "Game Edukasi Puzzle Rumah Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android". Game ini digunakan sebagai media pembelajaran baru untuk mengenalkan rumah adat tradisional yang ada di Indonesia dan pentingnya melestarikannya. Penelitian ini menerapkan teknik game berbasis aplikasi Smartphone Android.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Ayu Murini (2021) dengan judul "Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar". Mainan edukatif berbentuk board game ini dirancang untuk mengenalkan budaya Sumatera Utara kepada anak-anak sekolah dasar. Permainan ini menggunakan pion/bidak berbentuk karakter anak-anak untuk empat pemain yang berbeda, serta satu wasit yang memeriksa jawaban dari tantangan yang telah dibuat. Board game ini dirancang dengan desain yang mengandung unsur-unsur kebudayaan Sumatera Utara.

Perbedaan perancangan antara Dyan Yunanto (2021) dan Ayu Murini (2021) terletak pada media yang digunakan. Dyan Yunanto menggunakan media aplikasi game Android untuk mengenalkan rumah adat yang ada di Indonesia, sedangkan Ayu Murini menggunakan board game yang dimainkan di atas meja dan melibatkan interaksi antar pemain serta komponen papan permainan yang mengandung unsur kebudayaan Sumatera Utara. Meskipun keduanya memiliki tema besar yang sama, yaitu mengenalkan budaya Indonesia, Ayu Murini lebih fokus pada budaya Sumatera Utara. Keduanya juga merupakan permainan edukatif, namun dengan media yang berbeda, yakni Android dan board game.

Berdasarkan dua penelitian sebelumnya, rancangan yang akan dilakukan menekankan pada pengembangan konsep dan media yang digunakan. Rumah adat Indonesia akan dikenalkan kepada anak-anak menggunakan media permainan edukatif berupa puzzle balok yang dapat disusun sesuai gambar yang ditempelkan secara acak pada setiap sisi puzzle balok tersebut.

b. Ilustrasi

Ilustrasi adalah citra yang dibentuk untuk memperjelas informasi dengan memberikan representasi visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan melalui gambar. Peran ilustrator adalah menghidupkan atau memberikan bentuk visual dari sebuah tulisan. Mereka mengombinasikan pemikiran analitik dan keterampilan praktis untuk membuat bentuk visual yang menyampaikan pesan. Sepanjang waktu, ilustrasi telah menjadi sumber visualisasi pikiran dan ide serta menjadi cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan tren. Sejarah ilustrasi tidak bisa dipisahkan dari dunia buku, di mana fungsi awalnya adalah sebagai penjelas atau pendamping sebuah tulisan (Witabora, 2012).

Menurut M. Prawiro (2019: 10), ilustrasi memiliki berbagai fungsi penting dalam sebuah tulisan. Beberapa fungsi ilustrasi adalah sebagai berikut:

- Dekriptif; pada hal ini, gambar ilustrasi mampu membagikan penjelasan singkat suatu tulisan maka dari itu para pembaca dapat lebih cepat memahami gambar.
- Ekspresif; mengantarkan usulan maupun ide dan gagasan dalam wujud gambar yakni fungsi ekspresif dari ilustrasi.
- Kualitatif; pengantaram berita penting mampu diwujudkan seraya dengan ilustrasi dalam wujud tabel, grafik, simbol, dan lain-lain.
- Analitis; waktu metode analitis, suatu ilustrasi mampu dijadikan untuk menerangkan isi-isi suatu benda secara detail.

c. Warna untuk anak

Secara psikologis, J. Linschoten dan Drs. Mansyur menjelaskan bahwa warna bukan hanya fenomena yang dapat diamati, tetapi juga mempengaruhi perilaku, memainkan peran penting dalam penilaian estetis, dan menentukan apakah kita menyukai atau tidak menyukai berbagai benda. Dari pemahaman ini, dapat disimpulkan bahwa warna, selain dapat dilihat oleh mata, ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis, dan menentukan kesukaan seseorang terhadap suatu benda atau objek yang dilihatnya.

Menurut hasil penelitian (Arsynullah, 2007), semakin banyak warna yang ada di lingkungan sekolah dan warna yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat merangsang perkembangan kreativitas anak prasekolah. Warna dapat memberikan motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari luar diri manusia. Warna juga dapat merangsang otak kanan yang kemudian membuka imajinasi dan memungkinkan kita berpikir kreatif. Anak prasekolah yang berada di lingkungan sekolah dengan banyak warna memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak prasekolah yang lingkungannya hanya memiliki sedikit warna.

d. Mainan Edukasi

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat berfungsi sebagai alat pendidikan yang mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan (Hijriati, 2017). Salah satu indikator bahwa sebuah permainan disebut edukatif adalah kemampuannya mengembangkan aspek tertentu pada anak, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan lain sebagainya. Permainan-permainan edukatif dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat seperti bongkar-pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun, dan lain sebagainya (Suyadi, 2010).

e. Kemasan Mainan Edukatif

Satu cara untuk memenangkan pasar adalah dengan memberikan nilai kepada konsumen melalui inovasi, kualitas produk, dan harga yang bersaing. Inovasi produk dapat dilakukan dengan memasarkan produk dan merancang kemasan yang berbeda untuk membedakan diri dari pesaing. Kemasan merupakan faktor penting dan signifikan yang sangat berhubungan dengan perilaku pembelian konsumen. Konsumen lebih menyukai kemasan mainan edukatif dengan visual yang menarik, menggunakan warna yang cerah, penuh warna, dan informatif. Sebesar 19,7% responden lebih suka kemasan yang transparan dengan label sehingga produk dapat terlihat langsung (Karima Aziz, 2021). Unsur-unsur dari kemasan meliputi:

- a) Logo
- b) Tipografi
- c) Layout

f. Rumah Adat

Rumah adat terdiri dari dua kata, yaitu: rumah dan adat. Menurut Pena (2004:664), rumah adalah tempat atau ruang dengan fungsi utama sebagai tempat tinggal. Rumah tradisional memiliki definisi lain, yakni arsitektur tradisional, yang dapat dibagi menjadi dua arti: rumah dan tradisional. Rumah adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal dan dihuni oleh sekelompok suku atau marga yang tergabung dalam suatu kelompok keluarga.

Adat istiadat adalah peraturan atau kebiasaan yang bersifat turun-temurun dan selalu dilakukan oleh sekelompok anggota masyarakat. Oleh karena itu, rumah adat adalah bangunan tempat tinggal yang mewakili warisan peninggalan yang dihuni secara turun-temurun dan memiliki simbol-simbol adat yang mencerminkan martabat dan keagungan tatanan sosial budaya.

Ada dua kelompok tipe arsitektur di Nusantara. Pertama, kelompok arsitektur tradisional yang tidak berbentuk panggung, seperti arsitektur Sunda, Banten, Jawa, Madura, dan Bali, yang mengacu pada arsitektur candi dengan konsep antroposentris. Kedua, arsitektur yang dibangun dengan sistem rumah panggung, seperti di Nias, Sumatera Utara, Dayak (Kalimantan), dan Sulawesi, yang mengacu pada kepercayaan kosmologis tentang dunia bawah, dunia tengah, dan dunia atas.

Dalam perancangan ini dipilih enam rumah adat dari beberapa provinsi di Indonesia karena bentuknya yang ikonik dan menarik untuk diilustrasikan menjadi gambar untuk mainan edukasi puzzle balok. Ini menjadi edisi pertama dengan harapan produk ini akan berlanjut ke edisi berikutnya dengan rumah adat lainnya. Rumah adat yang dipilih antara lain Rumah Gadang (Sumatra Barat), Rumah Joglo (Jawa Tengah), Rumah Lamin (Kalimantan Timur), Rumah Buton (Sulawesi Tenggara), Rumah Honai (Papua Tengah), dan Rumah Musalaki (Nusa Tenggara Timur).

METODE PERANCANGAN

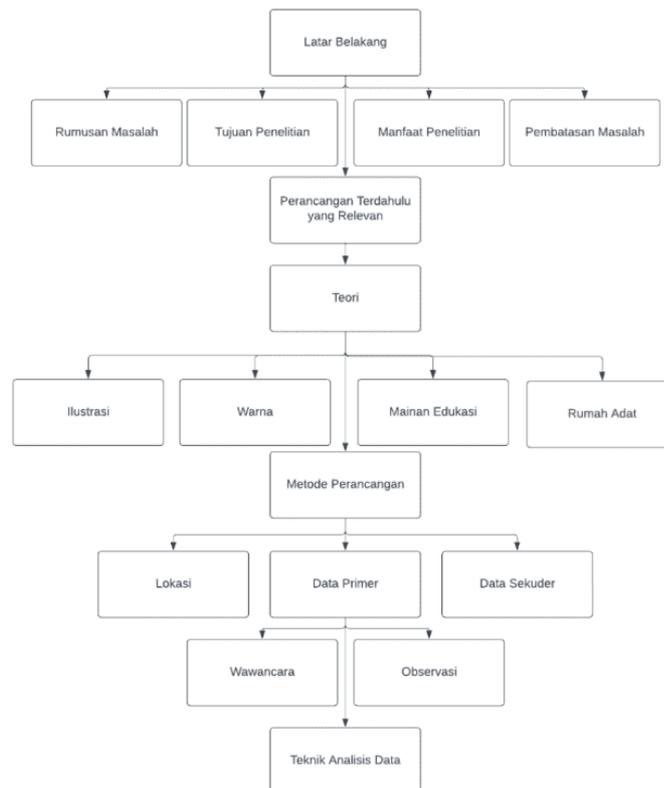
Perancangan ini dilakukan di Surabaya dan pengumpulan data juga dilakukan di Surabaya, proses wawancara akan dilakukan juga dengan salah satu pengajar di SD Muhammadiyah 22 Surabaya Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian perancangan ini adalah topik yang dibahas yaitu 6 rumah adat yang ada di Indonesia, yaitu Rumah Gadang, Joglo, Lamin, Buton, Honai, Musalaki. Serta perancangan desain ilustrasi rumah adat sebagai mainan edukasi anak dan kemasan mainan. Kemudian mainan edukasi puzzle yang akan dirancang berbahan dasar kayu pinus. Mainan puzzle ini ber ukuran 4x4cm sebanyak 6 kubus balok. Media pendukung yang akan dibuat diantaranya, flyer, x bannner, sticker, gantungan kunci, kartu permainan. Wawancara ini akan dilakukan secara langsung di

SD Muhammadiyah 22 Surabaya dan pertanyaan yang akan diberikan meliputi kegiatan sampai kebiasaan anak dalam proses belajar di sekolah.

Analisis data model 5W1H adalah metode pertanyaan yang digunakan untuk mencari informasi tentang topik atau situasi tertentu. Elemen-elemen dari model ini adalah What (Apa), Where (Di mana), When (Kapan), Why (Mengapa), Who (Siapa), dan How (Bagaimana). Tujuan dari 5W1H adalah memperoleh data sebagai dasar dalam perancangan ilustrasi rumah adat agar dapat diterima dengan baik oleh anak-anak. Proses perancangan diawali dengan menentukan latar belakang dan identifikasi masalah seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Data primer dan sekunder yang telah dikumpulkan akan digunakan dalam konsep perancangan desain. Proses perancangan ini mencakup beberapa tahap:

- a) Perancangan ilustrasi mainan: Mengembangkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam mainan edukasi.
- b) Media pendukung kemasan: Merancang kemasan yang menarik dan informatif untuk menarik minat anak-anak.
- c) Kartu deskripsi rumah adat: Menyediakan informasi tentang setiap rumah adat yang diilustrasikan.

Tahap visualisasi dimulai dengan membuat sketsa dasar atau thumbnail, yang kemudian disempurnakan melalui tahap penyempurnaan detail atau tight tissue hingga mencapai desain final..



Gambar 1. Skema Perancangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Identifikasi data

Sunny Day Puzzle adalah usaha yang berfokus pada produksi dan penjualan puzzle anak dengan prinsip "Edukatif, Interaktif, dan Inovatif". Sunny Day bertujuan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak-anak dengan merancang dan memproduksi berbagai jenis puzzle menarik. Target pasar Sunny Day meliputi orang tua yang mencari mainan untuk mendukung perkembangan anak, guru SD sebagai pendamping pembelajaran, dan orang yang mengikuti tren pendidikan berbasis mainan. Keunggulan produk Sunny Day meliputi pemilihan bahan baku berkualitas dan aman, pendekatan edukatif tematik, serta menciptakan minat positif terhadap pembelajaran.

Work Cube Puzzle adalah salah satu produk yang terdiri dari tiga kubus kayu yang disusun secara vertikal. Puzzle ini dimainkan dengan memutar dan melihat kubus-kubus tersebut untuk mendapatkan visual utuh dari berbagai bentuk profesi yang diilustrasikan dari berbagai posisi. Bahan baku kayu yang digunakan sudah terlapis minyak alami (natural oil) dan setiap sisinya dibulatkan (rounded) untuk memastikan penggunaannya aman tanpa risiko cedera atau bahaya potensial. Puzzle ini memiliki dua seri, yaitu seri profesi dan seri suku adat. Aspek edukatif yang diberikan oleh Work Cube Puzzle adalah mengenalkan dan memberikan pandangan positif pada anak tentang berbagai jenis profesi dan suku adat di Indonesia..

b. Analisis data

Dalam perancangan ilustrasi rumah adat sebagai mainan edukasi anak sekolah dasar diperlukan metode analisis data 5W+1H sebagai pedoman dalam mengoptimalkan perancangan.

- *Who* (Siapa)

Audiens yang dituju untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam perancangan ilustrasi rumah adat sebagai mainan edukasi anak sekolah dasar akan terfokus pada anak kelas 4 sekolah dasar dengan rentang usia 10-11 tahun yang sudah mulai membutuhkan pelajaran tentang rumah adat yang ada di Indonesia. Sebagai target utama khususnya anak kelas 4 SD Muhammadiyah 22 Surabaya, mewakili anak kelas 4 yang lain.

- *What* (Apa)

Desain mainan berupa puzzle bertemakan rumah adat dipilih karena kurangnya mainan edukasi dengan tema rumah adat yang mendukung pembelajaran. Puzzle ini didesain untuk membantu anak kelas 4 sekolah dasar mengenali rumah adat yang ada di Indonesia.

- *When* (Kapan)

Perancangan ilustrasi rumah adat sebagai mainan edukasi anak sekolah dasar ini dimulai pada bulan Januari 2024. Hasil dari perancangan ini kemudian akan diperjual belikan pada bulan Juni.

- *Where* (Dimana)

Pengambilan data sebagai pedoman perancangan ilustrasi rumah adat sebagai mainan edukasi anak sekolah dasar ini dilakukan di SD Muhammadiyah 22 Surabaya, dan kemudian akan hasil dari perancangan ini akan dipasarkan secara offline di acara Galasteria pada bulan Juni.

- *Why* (Mengapa)

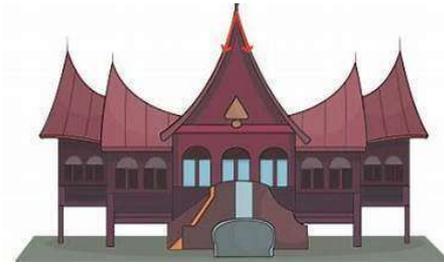
Perancangan ini dilakukan karena sebelumnya Sunyday belum memiliki produk puzzle dengan tema rumah adat dan kurangnya mainan edukasi puzzle bertema rumah adat yang ada di pasaran.

- *How* (Bagaimana)

Dalam proses perancangan ilustrasi rumah adat membutuhkan strategi kreatif untuk membuat mainan edukasi yang sesuai dengan kebutuhan anak kelas 4 sekolah dasar. Hasil dari perancangan ilustrasi rumah adat ini akan diterapkan pada media puzzle berbentuk kubus dengan bahan kayu pinus.

c. Strategi kreatif

Perancangan ilustrasi rumah adat sebagai mainan edukasi anak sekolah dasar akan menerapkan gaya desain kartun,



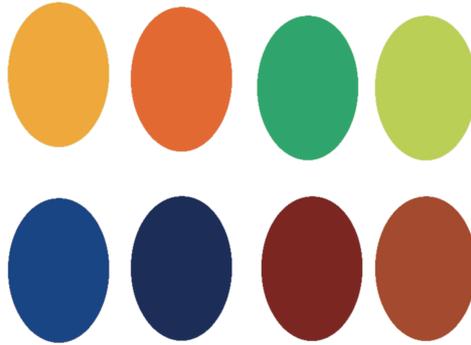
Gambar 2. Contoh gambar ilustrasi rumah adat (Sumber:Kibrispdr.org)

ditujukan untuk menjangkau audiens anak kelas 4 SD dengan rentang usia 10-11 tahun. Melalui perancangan ini diharapkan anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar tentang kebudayaan Indonesia seperti rumah adat, penggunaan palet warna cerah dan kontras,



Gambar 3. Hasil mewarnai anak kelas 4

SD Muhammadiyah 22 Surabaya (Sumber:Abbad,2024)



Gambar 4. warna yang digunakan (Sumber:Abbad,2024)

Berdasarkan hasil pengamatan di SD Muhammadiyah 22 Surabaya, siswa kelas 4 cenderung menggunakan warna cerah dan sesuai dengan warna asli objek yang mereka warnai. Sebagai contoh, mereka mewarnai penyu dengan warna hijau yang mirip dengan warna aslinya. Mereka juga memahami tentang gradasi warna atau variasi warna dari warna utama untuk menciptakan efek pencahayaan yang lebih baik pada objek yang mereka gambar.

Dari segi psikologis, warna kuning mampu merangsang aktivitas otak dan mental, serta menimbulkan perasaan hangat, optimisme, semangat, keceriaan, dan kebahagiaan, yang dapat membantu dalam proses berpikir logis dan analitis manusia. Warna hijau, yang sering digunakan untuk menciptakan suasana tenang dan alami, dan warna biru, yang melambangkan harmoni, ketenangan, dan kedamaian bagi kesejahteraan psikologis manusia, juga menjadi pilihan yang disukai.

Penggunaan font sebagai logotype menggunakan jenis Display Font, yang telah ada sejak abad ke-19 untuk meningkatkan daya tarik visual dalam iklan. Display Font adalah jenis font yang besar dan dihiasi banyak ornamen untuk memberikan tampilan yang indah.

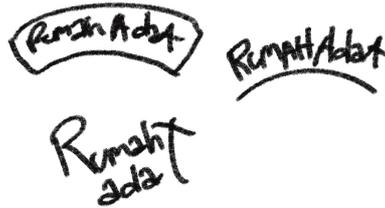


Gambar 5. Font Frog Kids (Sumber:Dafont.com)

Font ini dipakai karena sangat sesuai dengan produk utama berupa mainan edukasi berbentuk puzzle kubus, dari bentuknya yang bersiku,kaku, namun tetap bersifat menyenangkan untuk anak-anak.

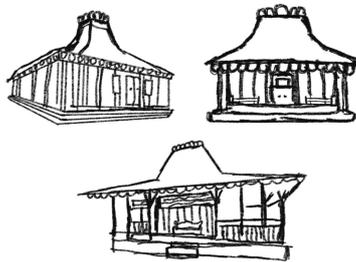
d. Visualisasi karya

Thumbnail ini merupakan proses pembuatan beberapa sketsa untuk menentukan desain yang akan digunakan. Proses ini dilakukan secara digital.



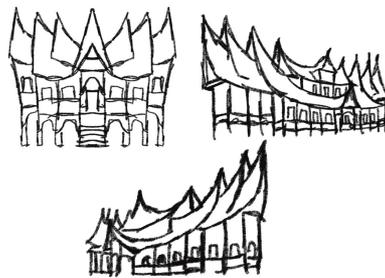
Gambar 6. *Thumbnail layout logotype* (Sumber: Abbad, 2024)

Thumbnail layout logotype yang nantinya akan digunakan sebagai pelengkap dari produk yang akan dibuat, *logotype* ini hanya bersifat pendukung dari logo utama yang sudah ada sebelumnya.



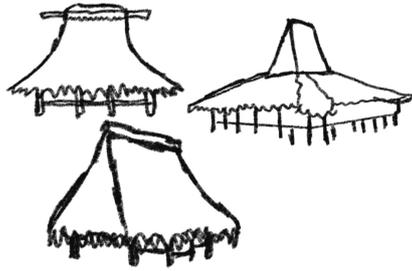
Gambar 7. *Thumbnail Rumah Joglo* (Sumber: Abbad, 2024)

Thumbnail pertama menentukan bentuk dan prespektif bangunan rumah adat Joglo, dipilih sketsa kedua karena bentuk dan prespektif yang lebih mudah dipahami oleh anak kelas 4 sekolah dasar.



Gambar 8. *Thumbnail Rumah Gadang* (Sumber: Abbad, 2024)

Thumbnail kedua menentukan bentuk dan prespektif bangunan rumah adat Gadang, dipilih sketsa pertama karena bentuk dan prespektif yang lebih mudah dipahami oleh anak kelas 4 sekolah dasar.



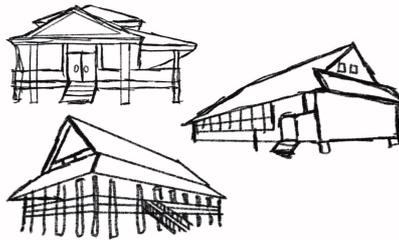
Gambar 9. Thumbnail rumah Musalaki (Sumber:Abbad,2024)

Thumbnail ketiga menentukan bentuk dan prespektif bangunan rumah adat Musalaki, dipilih sketsa pertama karena bentuk dan prespektif yang lebih mudah dipahami oleh anak kelas 4 sekolah dasar.



Gambar 10. Thumbnail rumah Buton (Sumber:Abbad,2024)

Thumbnail keempat menentukan bentuk dan prespektif bangunan rumah adat Buton, dipilih sketsa ketiga karena bentuk dan prespektif yang lebih mudah dipahami oleh anak kelas 4 sekolah dasar.



Gambar 11. Thumbnail rumah Lamin (Sumber:Abbad,2024)

Thumbnail kelima menentukan bentuk dan prespektif bangunan rumah adat Lamin, dipilih sketsa pertama karena bentuk dan prespektif yang lebih mudah dipahami oleh anak kelas 4 sekolah dasar.



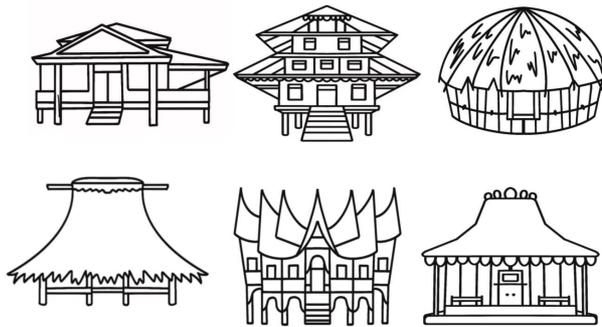
Gambar 12. Thumbnail rumah Honai (Sumber:Abbad,2024)

Terakhir ada *thumbnail* keenam menentukan bentuk dan prespektif bangunan rumah adat Honai, dipilih sketsa pertama karena bentuk dan prespektif yang lebih mudah dipahami oleh anak kelas 4 sekolah dasar.

Tight Tissue ini tahapan berikutnya setelah *thumbnail*, setelah menentukan desain awal atau sketsa tahap selanjutnya adalah membuat desain dasar menjadi line art vector yang nantinya akan menjadi final desain.



Gambar 13. *Tight Tissue* logotype (Sumber:Abbad,2024)



Gambar 14. *Tight Tissue* rumah Joglo (Sumber:Abbad,2024)

Setelah menentukan sketsa final, tahapan selanjutnya adalah memvectorkan gambar sketsa yang sudah dipilih menggunakan aplikasi grafis, dilanjutkan hingga ke tahap pewarnaan dengan tekni flat design.



Gambar 15. Final Logotype (Sumber:Abbad,2024)

Setelah tahapan *thumbnail* dan *tight tissue* didapatkan desain final *logotype* yang akan digunakan sebagai pendukung logo utama nantinya. *Font* yang digunakan adalah *Frogkids* dengan warna putih dan *outline* oranye, *font* ini dipilih karena sesuai dengan produk yang sedang dirancang yakni mainan edukasi anak, *font* ini berkarakter *fun* dan *playful*. Kemudian ditambahkan *background* berbentuk bidang melengkung berwarna biru dan *outline* putih. *Font* dan *background* dibuat melengkung agar terkesan lebih luwes dan menyenangkan.



Gambar 16. Desain final ilustrasi rumah Joglo (Sumber:Abbad,2024)

Setelah tahapan *thumbnail* dan *tight tissue* didapatkan desain final ilustrasi rumah adat yang akan masuk ke tahapan pewarnaan dengan palet warna cerah dan kontras, menggunakan warna-warna cerah yang menarik perhatian anak-anak, namun tetap sesuai dengan warna asli rumah adat. Detail visual yang jelas, menyederhanakan detail arsitektur kompleks menjadi bentuk-bentuk yang lebih mudah dipahami anak-anak tanpa menghilangkan esensi budaya.

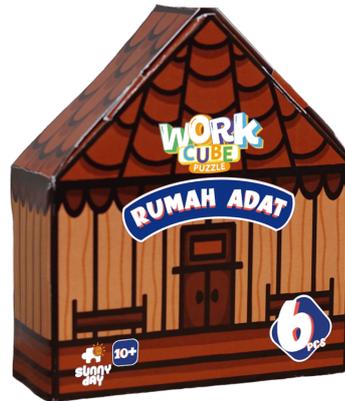
Final desain ilustrasi rumah adat dipilih dengan prespektif tampak depan dan menggunakan warna yang disederhanakan namun tetap seperti aslinya, termasuk penggambaran atap,dinding, yang dibuat sebagaimana aslinya. Sehingga anak kelas 4 sekolah dasar masih tetap bisa memahami dan tau ciri khas rumah adat tiap daerah.



Gambar 17. Penerapan Ilustrasi pada puzzle (Sumber:Abbad,2024)

Mainan edukasi berbentuk puzzle kubus ini sebagai produk utama dari hasil perancangan ini. Puzzle kubus ini berbahan dasar kayu pinus dan gambar hasil ilustrasi ditempel sebagai sticker. Gambar akan diacak tiap sisinya sehingga menambah kesulitan saat bermain yang akan menjadi tantangan dalam menyusun dan mencocokkan gambar dan warna rumah adat itu sendiri.

Dengan memberi warna pada tiap background dari rumah adat, berfungsi membantu anak dalam bermain dengan mencocokkan warna background tiap kubus agar tersusun menjadi satu gambar yang utuh .



Gambar 18. Kemasan Produk (Sumber:Abbad,2024)

Kemasan ini akan berfungsi sebagai pelindung dari produk utama itu sendiri, kemasan ini didesain sebagaimana fungsinya dan menerapkan salah satu hasil ilustrasi rumah adat yang telah dibuat agar lebih menarik dan inovatif, bentuk dari kemasan ini pun menyerupai rumah adat itu sendiri. Elemen – elemen di dalamnya meliputi logo workcube yang sudah ada sebelumnya, logo type bertuliskan edisi rumah adat, logo sunnyday, total isi produk di dalam kemasan, batasan usia anak yang dianjurkan, dan petunjuk cara merawat produk pada sisi kanan kemasan.



Gambar 19. Kartu Pendukung Permainan (Sumber:Abbad,2024)

Kartu permainan ini akan berfungsi sebagai pendukung dari produk utama, kartu ini berisi gambar ilustrasi itu sendiri sebagai panduan untuk gambar full dari puzzle yang seharusnya akan tersusun nantinya, kemudian berisi penjelasan singkat tentang asal daerah dan suku dari rumah adat masing masing gambar.

SIMPULAN DAN SARAN

Mainan edukasi berupa ilustrasi rumah adat dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak. Mereka dapat bermain peran, membuat cerita, dan menciptakan skenario permainan dengan rumah adat sebagai latar belakang. Penggunaan warna cerah dan kontras menarik minat anak-anak, dengan beberapa gambar memiliki latar belakang yang hampir sama untuk menciptakan level atau tingkatan dalam permainan. Tingkat kesulitan dalam permainan ini menambah tantangan selain tugas mencocokkan gambar rumah adat.

Ilustrasi dan detail visual yang jelas menyederhanakan arsitektur kompleks menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak, tanpa menghilangkan esensi budaya. Ini membantu memperkuat pemahaman mereka tentang arsitektur tradisional dan elemen khas dari setiap rumah adat. Dengan mencapai tujuan-tujuan kreatif ini, ilustrasi rumah adat sebagai mainan edukasi tidak hanya menjadi alat belajar yang efektif, tetapi juga sarana yang menyenangkan dan menginspirasi bagi anak-anak sekolah dasar.

REFERENSI

- Anggraini, L. &. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Arsynullah, H. (2007). *Pengaruh Kompleksitas Warna Dalam Perkembangan Kreativitas Pada Anak*. Malang.
- Ayu Murini Wulandari, R. P. (2021). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Potensi Utama*.
- Aziz, B. K. (2021). *Pengembangan Kemasan Mainan Edukatif*. Jakarta: Politeknik Negeri Jakarta.
- Hijriati. (2017). Peranan dan manfaat APE untuk mendukung kreativitas anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 59-69.
- Kurniawan, D. (2008). *Perancangan Logo Dan Maskot Untuk Mendukung Promosi Wisata Kuliner Malam Warung Tradisional Di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- M, P. (2019, october 15). *Pengertian Ilustrasi: Arti, Fungsi, Jenis, dan Contoh Ilustrasi*. Retrieved from maxmanroe: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html>
- Malfiany, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Rumah. *Buana Ilmu*, 27-28.
- Rustan, S. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sirumapea, A. &. (2021). Aplikasi Pembelajaran Mengenal Rumah Adat. *Jurnal Sisfotek*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 659.
- Wulandari, D. Y. (2023). Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar terhadap Kebudayaan Indonesia. *Journal on Education*, 2376-2382.
- Yunanto, D. (2021). Game Edukasi Puzzle Rumah Adat Tradisional Indonesia. *Jatika*, 414-420.