

PERANCANGAN MAINAN 'JAWADWIPA CUBE' UNTUK MENGENALKAN PAKAIAN ADAT KELAS 1-2 SD

Nadya Salsabilla¹, Martadi²

¹Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: nadyasalsabilla.20004@mhs.unesa.ac.id

²Prodi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: martadi@unesa.ac.id

Abstrak

Pulau Jawa perlu pendidikan budaya sejak SD kelas 1 dan 2 untuk melawan pengaruh budaya asing dan permainan online yang mengancam keberagaman budaya di kalangan generasi muda, terutama di kota-kota besar. Tujuan penelitian ini adalah merumuskan konsep perancangan mainan yang dapat digunakan untuk mengenalkan pakaian adat pada anak-anak untuk mengurangi dampak negatif masalah tersebut. Pengumpulan data menggunakan pendekatan 5W+1H (*What, Where, When, Who, Why, How*) sebagai dasar dalam perancangan visual agar dapat diterima dan tepat sasaran dengan baik. Perancangan mengambil sampel SDN Mojo III di Surabaya kelas 1A dan 2C dengan memberikan mainan kubus kayu. Proses yang dilakukan ialah observasi anak-anak ketika bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya, memperhatikan anak dalam memilih warna, dan mengamati proses belajar. Hasil penelitian dengan melibatkan mainan kubus kayu menunjukkan anak-anak belajar mengamati, menyusun, dan menyelesaikan masalah dengan imajinasi masing-masing untuk mencapai tujuan yaitu mendapatkan gambar ilustrasi yang benar. Kartu deskripsi mainan digunakan sebagai pendukung media utama, yaitu pendampingan orang tua atau guru dengan anak dengan tujuan mengetahui visual karakter secara penuh, asal daerah, dan suku dari pakaian adat. Jawadwipa cube membantu dalam memahami kebudayaan nusantara dan belajar menghargai perbedaan.

Kata Kunci: Pulau Jawa; Ilustrasi; Pakaian Adat; Mainan Edukatif; Budaya

Abstract

Java Island needs cultural education starting from the 1st and 2nd grades of elementary school to counter the influence of foreign cultures and online games that threaten cultural diversity among young people, especially in big cities. This study aims to design toys that introduce traditional clothing to children to mitigate these negative impacts. Data collection uses the 5W+1H approach (What, Where, When, Who, Why, How) as a basis for effective visual design. The sample includes grades 1A and 2C at Mojo III Elementary School in Surabaya, using wooden cube toys. The process involves observing children while they play, interact with peers, choose colors, and learn. The study results show that children use their imagination to observe, arrange, and solve problems to achieve the correct illustrated images. Toy description cards support this by involving parents or teachers to help children fully understand the visual characteristics, origins, and ethnic backgrounds of traditional clothing. The Jawadwipa cubes help children understand Indonesian culture and learn to appreciate diversity.

Keywords: Java Island; Illustrations; Traditional Clothing; Educational Toys; Culture

PENDAHULUAN

Pulau Jawa sebagai pusat kebudayaan di Indonesia memiliki kekayaan warisan budaya yang melimpah dan pulau terpadat dengan enam provinsi, yaitu DKI Jakarta, Banten, DI Yogyakarta, Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jawa Tengah. Visi dan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbudristek) dalam Profil Pelajar Indonesia adalah menciptakan peserta didik Nusantara yang mempunyai keterampilan global dengan prinsip Pancasila. Keberagaman global diterapkan dalam Peraturan Kemendikbudristek Nomor 50 tahun 2022 yang bertuliskan pelajar dapat mengenakan pakaian adat pada hari atau acara adat tertentu. Menurut Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya (Direktoratwdb) pakaian adat adalah simbol kebudayaan pakaian suatu daerah. Mengenalkan pakaian adat kepada anak-anak adalah bentuk implementasi nilai-nilai cinta tanah air atau nasionalisme dalam proses awal pendidikan (Henny & Risman, 2023).

Abad 21 ini, keberagaman nasional, bahasa, dan adat istiadat sedang terganggu oleh individu atau kelompok yang menentang perbedaan budaya (Nudiati & Sudiapermana, 2020). Generasi muda di kota-kota besar Pulau Jawa sekarang lebih tertarik untuk mengeksplorasi dan memahami wawasan kebudayaan asing dan permainan *online* karena pengaruh teknologi yang semakin maju. Dampak negatif membuat anak-anak kurang fokus belajar, tidak mengerjakan PR dari sekolah, serta pengenalan pakaian adat menjadi kurang efektif karena anak-anak hanya mengandalkan informasi dari buku atau internet saja (Najah, Khoiri, & Wijayanto, 2023).

Menurut Direktorat Sekolah Dasar, Anak-anak SD perlu dibimbing dalam literasi budaya dan kewargaan oleh orang tua atau pendidik untuk mengurangi dampak negatif masalah tersebut. Literasi budaya dan kewargaan meliputi pemahaman dasar terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas nasional. Pendidikan kelas 1 dan 2 SD merupakan masa transisi dari TK, sehingga diperlukan penyesuaian diri dengan lingkungan baru. Bermain sambil belajar merupakan langkah awal bagi anak-anak kelas 1 dan 2 SD dalam proses beradaptasi dengan cara meningkatkan keterampilan motorik halus, seperti melatih kemampuan mengamati arah horizontal (kiri dan kanan) serta vertikal (atas dan bawah) dalam memulai proses membaca (Lisa, Mustika, & Lathifah, 2020).

Fokus dalam perancangan berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan adalah konsep mainan yang dapat digunakan untuk memperkenalkan pakaian adat kepada anak-anak kelas 1 dan 2 SD. Bentuk mainan *cube* (kubus) merupakan salah satu mainan yang memiliki enam sisi berbentuk persegi dan sudut yang siku-siku yang membantu keterampilan motorik halus. Mainan *cube* ini diproduksi oleh Sunny Day yang berfokus pada produksi dan penjualan mainan anak dengan prinsip edukatif, interaktif, serta inovatif. Konsep mainan tentang pakaian adat juga diterapkan dalam media pendukung agar mampu meningkatkan minat belajar dan interaksi antara anak-anak dengan teman, orang tua, serta pendidik. Oleh karena itu, mainan Jawadwipa Cube dirancang untuk mewujudkan tujuan konsep perancangan melalui visualisasi karakter pakaian adat yang menarik dan inovatif dalam konteks pembelajaran untuk anak-anak kelas 1 dan 2 SD.

KERANGKA TEORETIS

a. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang telah diterapkan sebelumnya dalam perancangan mainan anak adalah Perancangan Boneka Kayu Karakter Pakaian Adat Tradisional Jawa Barat karya Sarah Diliiani Adenin dkk., (2021). Latar belakang dari perancangan boneka kayu ini mengembangkan cinderamata khas Jawa Barat yang sekarang masih kurang inovatif. Perancangan diawali dengan proses pengumpulan data melibatkan pencarian referensi gambar, pengerjaan sketsa, tahap digitalisasi, proses produksi, dan *finishing*. Boneka

kayu yang dirancang menggunakan bahan baku kayu mahoni dan pewarnaan menggunakan cat akrilik. Hasil dari perancangan adalah masing-masing satu set boneka kayu mengenakan pakaian adat tradisional dari Jawa Barat, dilengkapi dengan dekorasi *background* dan alas untuk menopang boneka kayu tersebut.

Penelitian yang relevan lainnya dilakukan oleh Andi Ramlan dkk., (2021) dengan judul Konsep Desain Permainan Papan untuk Mengenal Rumah dan Pakaian Adat Pada Anak Pra Sekolah. Gagasan awal penelitian ini adalah pengenalan budaya dapat dimulai sejak usia prasekolah. Permainan papan menggunakan warna cerah dari warna primer dan sekunder, sedangkan buku panduan dibuat dari kertas *art paper*. *Finishing* produk juga menggunakan stiker *vinyl*. Hasil akhir dari papan permainan adalah mainan dikemas dengan unsur visual secara interaktif untuk pengenalan budaya Indonesia.

Perbedaan perancangan mainan kayu oleh Sarah Diliyani Adenin dkk., (2021) lebih berfokus pada bentuk mainan kayu agar lebih menarik perhatian konsumen. Bentuk mainan lebih inovatif karena digunakan sebagai cinderamata dengan target market orang dewasa. Sedangkan penelitian oleh Andi Ramlan dkk., (2021) lebih fokus pada segi visual dan warna karena digunakan untuk menarik perhatian anak-anak dalam pembelajaran. Kesamaan dari dua perancangan tersebut terletak pada pengenalan pakaian adat dan metode perancangan yang terstruktur.

b. Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Direktorat Sekolah Dasar (2021), Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu segala jenis peralatan untuk bermain yang dapat memberikan keterampilan serta pengetahuan kepada anak. Manfaat mainan edukatif menurut Amalia dkk. (2023), adalah :

- 1) Meningkatkan kecerdasan anak dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 2) Meningkatkan daya konsentrasi dan kepekaan anak dengan lingkungan sekitar.
- 3) Meningkatkan wawasan anak.

Jenis APE menurut Baharun, Zamroni, & Saleha (2023) pada buku Diskursus SD/MI Di Era Kurikulum Merdeka sebagai berikut :

- 1) APE jenis balok kayu susun adalah permainan yang terbuat dari kayu dan memiliki beragam bentuk seperti persegi, balok, hingga lingkaran.
- 2) *Puzzle* atau permainan bongkar pasang merupakan serangkaian gambar unik yang dapat disusun dan dibongkar.

c. Ilustrasi Anak

Dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi digunakan untuk memperjelas isi buku atau tulisan. Dalam *Jawadwipa Cube*, Desain ilustrasi dibuat dengan gaya kartun, yang bertujuan untuk menghibur dan umumnya digunakan dalam komik, buku, serta bahan ajar untuk anak-anak (Amellya & Aryanto, 2021).

d. Warna Untuk Anak

Dalam dunia desain, warna menjadi ciri khas yang menandai identitas jenis sebagai pembeda keterangan waktu atau massa. Sebagai contoh warna hijau pada daun, warna biru untuk langit, dan tanah identik dengan warna coklat. Menurut Julianto dkk., (2019) menyimpulkan bahwa penggunaan warna yang tepat untuk anak-anak SD harus dapat memberikan interaksi yang menarik, mengurangi kebosanan, dan sesuai dengan tema mata pelajaran sehari-hari. Kemampuan mengenali warna penting untuk perkembangan otak anak, karena dapat merangsang indra penglihatan anak.

e. Pakaian Adat

Pakaian adat berfungsi untuk memperlihatkan identitas sesuai tempat geografis tertentu (Pakia dkk., 2023).

- 1) Pakaian Adat Banten, laki-laki suku Baduy menggunakan baju lengan panjang berwarna serba putih, yang disebut jamang sangsang. Bagian bawahnya berupa sarung berwarna biru kehitaman yang dililitkan pada pinggang. Pakaian yang digunakan perempuan Baduy, adalah kebaya dan kajeroan bernuansa biru gelap dari tumit sampai dada (Subagyo, 2021).
- 2) Pakaian Adat DKI Jakarta, laki-laki suku Betawi di DKI Jakarta menggunakan baju sadariah, yaitu gamis putih polos, sebuah selempang tanda kebesaran di luar jubah, dan peci. Perempuan suku Betawi menggunakan kebaya encim dan hiasan tusuk konde bunga (Subagyo, 2021).
- 3) Pakaian Adat DI Yogyakarta, laki-laki dan perempuan sama-sama menggunakan surjan. Lurik merupakan motif surjan yang menggambarkan garis-garis berwarna cokelat disusun secara vertikal ataupun horizontal (Subagyo, 2021).
- 4) Pakaian Adat Jawa Barat, laki-laki dan perempuan bangsawan suku Sunda menggunakan menak. Laki-laki mengenakan jas beludru hitam dan celana hitam dengan ikat pinggang emas dilingkarkan. Perempuan mengenakan pakaian dengan warna dan motif yang sama agar tampak serasi. Rambut dimodel sanggul lengkap dengan perhiasan kalung, anting yang mewah (Subagyo, 2021).
- 5) Pakaian Adat Jawa Tengah, laki-laki dan perempuan menggunakan jawi jangkep. Jawi jangkep laki-laki terdiri dari baju beskap lengkap, keris, dan kain penutup kepala. Kebaya Perempuan berwarna senada dengan laki-laki dengan rambut disanggul (Subagyo, 2021).
- 6) Pakaian Adat Jawa Timur, yang dipilih adalah busana duta cak ning laki-laki dan perempuan. Cak yang berarti laki-laki menggunakan beskap lengan panjang dan udeng sebagai penutup kepala. Baju untuk Ning atau perempuan berupa kebaya dengan paduan bawahan berupa kain jarik bermotif batik dan kerudung berenda (Subagyo, 2021).

METODE PERANCANGAN

Perancangan Jawadwipa Cube menggunakan pendekatan kualitatif dalam metode penelitiannya. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang diperoleh dari data-data yang dikumpulkan menggunakan beragam cara, meliputi wawancara dan observasi (Sulistiyo, 2019). Ruang lingkup nama produk mainan 'Jawadwipa Cube' hanya terbatas pada provinsi di Pulau Jawa bukan pada suku Jawa. Ilustrasi dalam mainan ini berfokus pada karakteristik salah satu pakaian tradisional perempuan dan laki-laki dari enam provinsi di Pulau Jawa.

Sampling data penelitian diambil dari kelas IA dan 2C di SDN Mojo III untuk mewakili anak-anak SD di Surabaya. Pengumpulan data membutuhkan data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dengan cara wawancara guru atau orang tua serta observasi kegiatan anak-anak ketika belajar, bermain menggunakan *puzzle*, interaksi guru bersama murid, dan respon anak-anak terhadap materi pembelajaran. Data sekunder berupa jurnal, *e-book*, artikel, gambar, dan foto diambil dari internet dan dokumentasi untuk mendukung proses perancangan dan memperkuat data primer.

Analisis data model 5W1H adalah pertanyaan untuk mencari informasi dari topik suatu situasi. Elemen dari model tersebut 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 visual karakter pakaian adat supaya mampu dipahami dengan baik oleh anak-anak.



Gambar 1. Bagan Skematika Perancangan
(Salsabilla, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Identifikasi Data

Sunny Day adalah usaha yang beroperasi sejak tahun 2023 dengan berfokus pada produksi dan penjualan *puzzle* anak menggunakan prinsip “Edukatif, Interaktif, dan Inovatif”. Sunny Day bertujuan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak-anak dengan merancang dan memproduksi berbagai jenis *puzzle* menarik. Sunny Day menargetkan orang tua yang mencari mainan pendukung perkembangan anak, sebagai sarana pembelajaran, dan individu yang tertarik pada tren pendidikan berbasis mainan.

Salah satu produk sunny day adalah work cube puzzle. Work cube puzzle adalah *puzzle* yang terdiri dari tiga kubus kayu yang disusun secara vertikal. *Puzzle* dimainkan untuk mendapatkan visual bermacam-macam ilustrasi dari berbagai posisi. Masing-masing seri memiliki 12 jenis visual dan dua jenis karakter (perempuan & laki-laki) yang bisa dikreasikan. Bahan baku kayu yang digunakan sudah terlapis *natural oil* dan *rounded* setiap sisi, memastikan digunakan tanpa risiko cedera atau bahaya potensial. Aspek edukatif yang diberikan ialah mengenalkan dan memberikan pandangan positif pada anak tentang jenis profesi dan suku adat di Indonesia.

b. Analisis Data

Dalam perancangan Jawadwipa Cube, dibutuhkan metode analisis data 5W+1H sebagai acuan dalam proses perancangan agar mendapatkan hasil yang optimal.

- 1) *What* (Apa) : Pertanyaan yang berfokus jenis *style* gambar dan warna apa yang disukai anak-anak kelas 1 dan 2 SD. Anak-anak kelas 1 dan 2 SD tertarik dengan *style* desain kartun. Anak-anak paham bentuk sederhana dari karakter gambar manusia, contohnya bentuk realis mata yang disederhanakan berupa gambar titik. Berdasarkan observasi dari interaksi dengan anak-anak, warna cerah yang disukai adalah merah, kuning, hijau, pink, dan biru. Warna gelap yang paling banyak dipilih adalah ungu, abu-abu, hitam, dan cokelat.
- 2) *Where* (Dimana) : Menentukan lokasi aktivitas bermain. Lokasi aktivitas bermain di dalam kelas dapat menambah semangat belajar anak-anak kelas 1 dan 2 SD dalam mengenal pembelajaran mainan.
- 3) *When* (Kapan) : Menentukan waktu penggunaan mainan. Waktu penggunaan mainan efektif

membuat anak-anak semangat belajar ketika diberikan pada sela-sela waktu belajar seperti setelah jam istirahat kelas.

- 4) *Why* (Mengapa) : Membahas alasan penggunaan mainan yang membantu dalam memahami alasan anak-anak tertarik dengan wawasan pakaian adat. Anak-anak kelas 1 dan 2 SD masih masa transisi dari TK, sehingga masih lebih menyukai bermain dibandingkan belajar. Sembari belajar, anak-anak diperkenalkan ilmu lebih dekat tentang pakaian adat yang dikenal melalui acara seperti hari kartini.
- 5) *Who* (Siapa) : Mengidentifikasi pihak yang terlibat dalam penggunaan mainan dari sisi guru, siswa, dan wali murid. Pihak yang terlibat dalam pengambilan data ialah kelas 1A dan 2C dengan pengamatan dari guru. Anak-anak menyukai interaksi bermain bersama dengan teman sebayanya dengan arahan dari guru. Anak-anak kelas 1 dan 2 SD dapat membaca dan menerima informasi singkat dari keterangan kartu deskripsi. Bermain di rumah dapat mengisi waktu luang dan semakin dekat dengan orang tua atau wali murid.
- 6) *How* (Bagaimana) : Cara penggunaan mainan. Sebelum bermain, anak-anak kelas 1 dan 2 SD mengamati bentuk dan gambar terlebih dahulu. Cara bermain yang dipahami oleh anak-anak ialah menyusun tiga kayu secara horizontal dibandingkan vertikal karena lebih nyaman dan seimbang ketika dimainkan bersama teman-temannya.

c. Strategi Kreatif

Perancangan Jawadwipa Cube menerapkan gaya desain kartun yang cocok untuk anak-anak kelas 1 dan 2 SD agar lebih menarik perhatian. Perancangan mainan dibuat dengan menerapkan bentuk sederhana dari pakaian adat agar memudahkan anak-anak mengenal desain dan ciri khas warna tiap provinsi. Terdapat total 12 karakter yang menggunakan pakaian adat dalam mewakili masing-masing daerah. Setiap provinsi memiliki dua karakter yaitu sepasang laki-laki dan perempuan. Karakter ini dirancang memiliki pose tangan yang berbeda dari provinsi satu dengan yang lain. Mimik wajah dibuat ceria dengan diharapkan agar anak-anak juga ikut senang dalam mengenal karakter. *Background* mainan diberi warna kesukaan anak-anak sesuai dengan hasil observasi. Unsur-unsur relevan dari pakaian adat seperti batik atau kebaya memudahkan anak dan mengenalkan dalam membedakan setiap daerah.

Penggunaan warna pada perancangan karakter menggunakan warna yang mirip dari pakaian adat yang asli. Namun, pada perancangan ini tetap disederhanakan kembali dalam bentuk vektor.



Gambar 2. *Colour Pallete Jamang Sangsang dan Kajeroan*
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Warna pada jamang sangsang dan kajeroan memiliki ciri khas dari suku Baduy luar, yaitu perpaduan warna biru. Pada kehidupan sehari-hari suku Baduy, jamang sangsang dan kajeroan adalah pakaian alam yang serba biru gelap (warna tarum). Warna biru memiliki filosofi terbuka, kebebasan, dan rasa tenang.



Gambar 3. *Colour Pallete Kebaya Encim dan Sadariah*
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Ciri khas kebaya encim berwarna cerah dengan motif bunga bermakna kanggunan dan kehormatan perempuan. Warna yang dipilih ialah perpaduan warna pink dan ungu yang bernuansa feminim. Baju sadariah merupakan pasangan dari kebaya encim, sekilas terlihat seperti baju koko dan tidak mempunyai

motif. Menyelempangkan sarung pada leher dan berpeci hitam merupakan ciri khas masyarakat betawi yang akan menjadi konsep pembuatan sadariah.



Gambar 4. Colour Pallette Surjan
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Pakaian surjan laki-laki dan perempuan memiliki motif garis lurus yang sejajar, hal ini melambangkan pemisah antara kebaikan dan keburukan. Surjan berkaitan erat dengan suatu kepercayaan, oleh karena itu sesuai dengan filosofi warna cokelat.



Gambar 5. Colour Pallette Menak
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Menak memiliki arti terhormat dan mewah, menunjukkan penggunaanya sebagai orang dari golongan tinggi. Warna hitam dalam busana ini diartikan sebagai simbol kekuatan dan keagungan.



Gambar 6. Colour Pallette Jawi Jangkep
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Pakaian Jawi Jangkep identik dengan warna hitam disertai motif bunga keemasan di bagian tengahnya. Pakaian Jawi Jangkep berwarna hitam biasa dipakai pada acara formal.



Gambar 7. Colour Pallette Cak Ning
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Baju beskap Cak memiliki warna putih gading yang melambangkan kesucian. Ning harus memiliki karakter yang atraktif, sehingga warna pakaian yang digunakan berwarna mencolok dan senada, mulai dari ujung kepala hingga kaki.

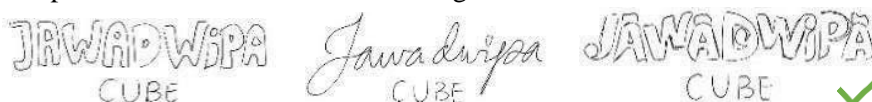


Gambar 8. Font Paytone One
(Sumber : 1001fonts)

Tipe *font* yang digunakan dalam perancangan mainan Jawadwipa Cube adalah *sans serif*. Jenis *font* yang dipilih adalah Paytone One Regular. Alasan pemilihan *font* yaitu memiliki bentuk huruf yang bulat dan lebar yang berkaitan dengan kesenangan dan ramah. Selain itu, *font* Paytone One juga mudah dibaca dari jarak dekat maupun jauh.

c. Visualisasi Karya

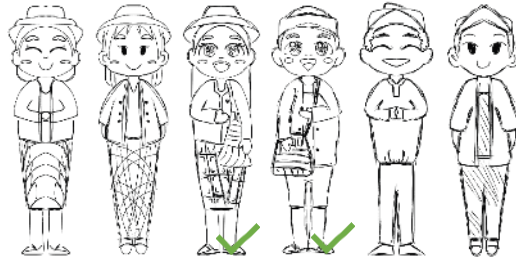
Thumbnail merupakan tahapan di mana beberapa sketsa dirancang untuk menentukan desain yang akan dipilih. Tahapan *thumbnail* dilakukan secara digital.



Gambar 9. Thumbnail Logo Jawadwipa Cube

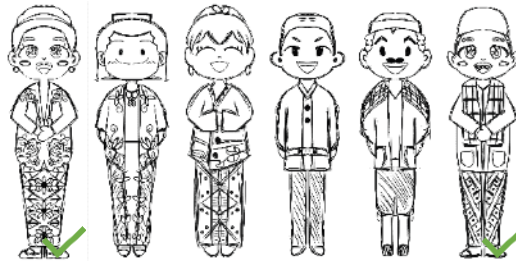
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Thumbnail yang pertama yaitu menentukan *logotype* Jawadwipa Cube. Logo ini digunakan sebagai penunjuk identitas mainan agar lebih dikenal dan diingat oleh audiens.



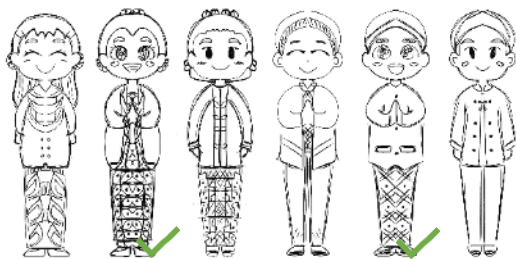
Gambar 10. *Thumbnail Jamang Sangsang dan Kajeroan*
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Thumbnail kedua menentukan bentuk pakaian adat Banten yang disederhanakan dari bentuk aslinya. Sketsa kajeroan yang dipilih ialah ke-3 dan jamang sangsang ke-1 karena atribut lebih lengkap menggunakan tas seperti pada referensi.



Gambar 11. *Thumbnail Sadariah dan Kebaya Ecim*
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Thumbnail ketiga menentukan bentuk pakaian adat DKI Jakarta. Sketsa ke-1 kebaya encim dan sketsa sadariah ke-3 dipilih karena detail motif lebih detail.



Gambar 12. *Thumbnail Jawi Jangkep*
(Sumber : Salsabilla, 2024)

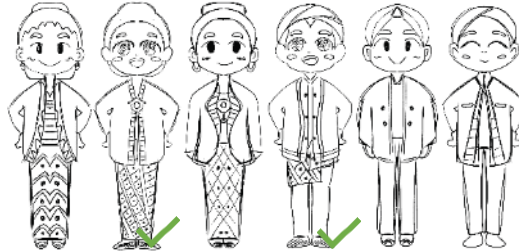
Thumbnail keempat yaitu menentukan bentuk dan detail pakaian adat Jawa Tengah. Sketsa ke 2 jawi jangkep dari laki-laki dan perempuan dipilih karena motif bawahan lebih detail daripada yang lain.



Gambar 13. *Thumbnail Surjan*
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Thumbnail kelima yaitu menentukan bentuk dan detail pakaian adat Yogyakarta. Surjan pada laki-

laki dan perempuan berbentuk sama, sehingga semua sketsa memiliki motif yang sama kecuali model pakaian yang berbeda. Surjan perempuan ke-1 dipilih karena memiliki detail lebih pada bagian hiasan kepala, sedangkan Surjan laki-laki ke-3 dipilih karena sketsa belangkon yang lebih *simple*.



Gambar 14. Thumbnail Menak
(Sumber : Salsabilla, 2024)

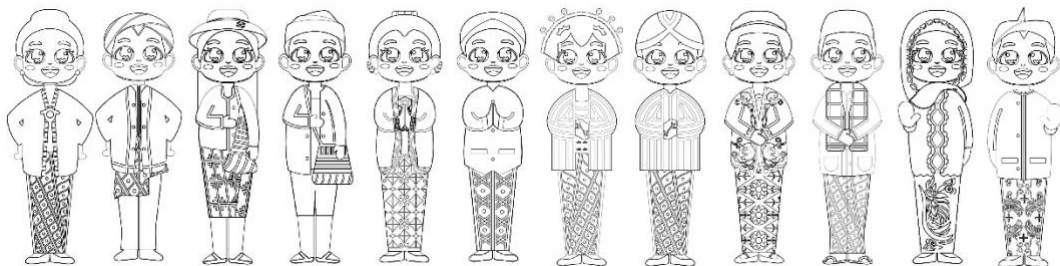
Thumbnail keenam menentukan visual sederhana dari detail pakaian adat Jawa Barat. Menak dan Surjan sama-sama masih memiliki motif batik lereng, warna berbeda digunakan sebagai pembeda. Sketsa perempuan ke-2 dan laki-laki ke-1 di pilih karena lebih *simple* untuk anak-anak amati dan pelajari.



Gambar 15. Thumbnail Busana Duta Cak Ning
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Thumbnail terakhir ialah menentukan bentuk dan model dari karakter pakaian adat Jawa Timur. Sketsa perempuan ke-3 dan laki-laki ke-1 dipilih karena lebih *simple* dan mudah dibedakan dengan yang lainnya oleh anak-anak.

JAWADWIPA CUBE



Gambar 16. Tight Tissue Karakter Jawadwipa
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Tight Tissue merupakan tahap selanjutnya dari *thumbnail*. Tahap ini digunakan sebagai desain dasar *line art* yang akan dibuat menjadi *vector* dan final desain.



*Gambar 17. Final Desain Karakter Jawadwipa
(Sumber : Salsabilla, 2024)*

Final *logotype* “Jawadwipa” menggunakan *font* Paytone One yang dimodifikasi dengan motif batik yang melengkung, sedangkan “Cube” menggunakan Secular One Regular. Huruf A pada logo ditambahkan *vector* belangkon yang mewakili pulau Jawa. *Color Pallette* menggunakan perpaduan warna anak-anak yaitu biru, ungu, oranye, dan hijau yang mengartikan bermain menyenangkan. *Outline* putih membantu menonjolkan elemen didalamnya dan meningkatkan kontras antara logo dengan latar belakangnya.

Karakter laki-laki dan perempuan menggunakan *menak* biasa di kalangan kaum bangsawan. Warna yang digunakan ialah abu-abu dan hitam yang disederhanakan namun mirip dengan pakaian aslinya. Pada karakter laki-laki menggunakan *beskap* dan celana pantalon hitam dengan aksesoris kepala ikat *bendo damelan*. Atribut tambahan lain ialah kain motif *parang rusak* dililitkan pada pingang, atau biasa disebut *dodot santana*. Desain final rambut karakter perempuan digelung, lalu menggunakan *kebaya* hitam dengan *sinjang* (bawahan kain panjang) motif *parang rusak*. Alas kaki laki-laki menggunakan sepatu hitam, lalu perempuan menggunakan *selop tutup* hitam.

Final desain karakter *Jamang Sangsang* dan *Kajeroan* dibuat dengan proporsi depan dengan menggunakan warna sederhana dari versi asli yang cocok untuk anak-anak. Warna biru pada pakaian menjadi ciri dari masyarakat Suku *Baduy Luar*. *Jamang Sangsang* tidak bermotif, untuk *Kajeroan* menggunakan kain tenun motif *suat songket*. Atribut dari karakter laki-laki menggunakan *topi lomar* dan *tas koja* sedangkan yang karakter perempuan menggunakan *topi bambu* dan *tas lomar*. Masyarakat suku *Baduy*, baik laki-laki dan perempuan menggunakan *sandal* untuk kegiatan sehari-hari. *Gestur* tangan laki-laki dan perempuan sama-sama menyentuh *tas*.

Desain final karakter laki-laki dan perempuan yang menggunakan *jawi jangkep* memiliki proporsi depan untuk menampilkan pakaian seluruh tubuh. Karakter laki-laki menggunakan *beskap* hitam dan kain *jarik* panjang motif batik *sidomukti* yang dipakai dengan cara dililitkan bagian pinggang. Pakaian dilengkapi dengan penutup kepala *belangkon* dan *sandal selop*. Bagian pakaian perempuan berupa *kebaya* warna kehitaman dengan motif *bunga keemasan* di tengahnya. Rambut perempuan digulung lalu menggunakan aksesoris seperti *anting* dan *gunungan*. Bawahan *jarik* menggunakan motif batik *kawung* dan *selop tutup* hitam.

Desain final karakter laki-laki dan perempuan menggunakan *Surjan* ini menggunakan proporsi depan yang masih menggunakan warna asli yang masih digunakan pada mainan anak-anak. Karakter perempuan menggunakan aksesoris *centhung* yang terletak pada sisi kanan dan kiri dari tepian dahi, sedangkan karakter laki-laki menggunakan *blangkon*. Laki-laki dan perempuan sama menggunakan bawahan *surjan* atau disebut *lurik* yang memiliki motif batik *parang rusak*. *Selop tutup* digunakan

perempuan dan laki-laki sebagai alas kaki.

Final desain karakter Sadariah dan Kebaya Ecim dibuat dengan proporsi depan menggunakan warna cerah dari versi asli. Sadariah umumnya berwarna putih polos dan bawahan celana motif parang rusak berwarna coklat, ditambah dengan sarung yang dikalungkan di leher. Alasan pemilihan warna hijau pada sarung ialah senada dengan kebaya encim yang mencolok. Kebaya ecim memiliki daya tarik dari warna mencolok sebagai budaya Betawi, sehingga dipilih warna pink dan kuning cerah. Kebaya encim biasanya dipadukan dengan motif bunga, sedangkan bagian wiru (bawahan kebaya) menggunakan motif pucung rebung. Untuk alas kaki, karakter laki-laki biasa menggunakan sandal untuk sehari-hari, sedangkan karakter perempuan menggunakan selop tutup yang senada dengan warna kebaya. Gestur tangan laki-laki dan perempuan dibuat menyilangkan tangan sebagai pembeda dari yang lain.

Pakaian Duta Cak Ning menggunakan proporsi depan sehingga tampilan busana terlihat dari atas hingga bawah. Laki-laki menggunakan beskap berwarna krem lengan panjang dan kain jarik motif wahyu tumurun berwarna coklat. Pakaian dilengkapi udeng berwarna abu-abu sebagai penutup kepala dan sandal selop senada dengan kain jarik. Pakaian ning menggunakan kebaya yang berwarna senada dari kerudung hingga kain jarik, yaitu berwarna biru. Desain kerudung dibuat renda melingkar seperti bordir pada kebaya dan menggunakan alas kaki selop tertutup biru.

Perancangan desain karakter yang sudah final ini akan diterapkan pada mainan edukasi anak berbentuk kubus kayu sebagai media bermain dan pembelajaran mengenai pakaian adat di Pulau Jawa. Kemasan mainan anak, kartu deskripsi pakaian adat, dan lembar tata cara bermain ditambahkan sebagai media pendukung dari media utama agar produk lebih menarik dan memberikan informasi yang mudah dipahami oleh anak-anak. Desain karakter ini juga diterapkan pada beberapa *merchandise* seperti stiker, gantungan kunci, pin, topi, kaos anak, *notebook*, dan *tumblr*. Media promosi yang digunakan adalah poster dan *xbanner*.



Gambar 18. Penerapan Hasil Ilustrasi Pada Kubus Kayu
(Sumber : Salsabilla, 2024)

Mainan kubus ini terbuat dari kayu pinus dengan ukuran 4 cm x 4 cm dan gambar ilustrasi yang ditempel sebagai stiker berukuran 3,5 cm x 3,5 cm dengan laminasi *doff*. Kubus dapat disusun secara vertikal atau horizontal untuk mencocokkan gambar pakaian adat dari kepala hingga kaki. Setiap set terdiri dari enam kubus: tiga kubus berisi enam karakter laki-laki dan tiga kubus berisi enam karakter perempuan, dengan total 12 karakter. Anak dapat mencocokkan pakaian dengan imajinasinya, baik dengan menyusun gambar yang utuh maupun secara acak. Mainan ini bisa dimainkan bersama teman dengan bantuan kartu deskripsi, serta didampingi oleh guru atau orang tua untuk meningkatkan kedekatan anak.



Gambar 19. Penerapan Hasil Ilustrasi Pada Media Pendukung Kemasan, Kartu Deskripsi, dan Lembar Tata Cara Bermain (Sumber : Salsabilla, 2024)

Media pendukung kemasan berfungsi sebagai pelindung media utama menggunakan kertas AP 310 laminasi *glossy*. Isi kemasan antara lain nama produk, ilustrasi produk, informasi usia, pengingat keamanan, dan informasi produk secara singkat. Fungsi kartu deskripsi ialah sebagai media pendukung anak dalam memahami pakaian adat, dengan ukuran 9,5 cm x 6 cm kertas AP 310. Keterangan yang ada pada kartu antara lain hasil ilustrasi, nama pakaian adat, asal daerah, nama suku, dan peta Pulau Jawa untuk memberi tahu dimana provinsi tersebut. Lembar tata cara bermain dibuat sebagai rekomendasi cara bermain dan informasi singkat seputar Jawadwipa Cube agar lebih dikenal oleh audiens. Lembar ini dibuat lipat tiga dengan besaran 21 cm x 10,5 cm cetak depan belakang HVS 100 gram.



Gambar 20. Penerapan Hasil Ilustrasi Pada Merchandise Stiker, Pin, Gantungan Kunci, Topi, Tumblr, Kaos Anak, Notebook (Sumber : Salsabilla, 2024)

Hasil ilustrasi yang sudah final diterapkan pada *merchandise* yaitu stiker, pin, gantungan kunci, topi, *tumblr*, kaos anak, dan *notebook* sebagai hadiah kepada anak-anak yang berhasil menyelesaikan satu set karakter. *Merchandise* diberikan dengan harapan pembeli dapat mengingat *Jawadwipa cube* dan menarik perhatian orang lain ketika memakainya.



Gambar 21. Penerapan Hasil Ilustrasi Pada Media Promosi (Sumber : Salsabilla, 2024)

Media promosi poster A3 ukuran 297 mm x 420 mm dan *xbanner* ukuran 160 cm x 60 cm digunakan untuk menarik perhatian audiens dengan ilustrasi penuh. Informasi disampaikan secara *soft selling* dengan memperkenalkan pakaian adat dari 12 karakter dan cara bermain.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan mainan *Jawadwipa Cube* digunakan sebagai mainan edukatif anak kelas 1 dan 2 SD dalam mempelajari tentang keberagaman budaya Indonesia, terutama di kota-kota besar di Pulau Jawa. Mempelajari lebih dalam tentang pakaian adat pada anak-anak dapat menumbuhkan semangat nasionalisme dan memperkuat rasa cinta tanah air. Media utama mainan kubus kayu menerapkan gaya ilustrasi kartun dan ciri khas warna sederhana pakaian adat setiap enam provinsi. Setiap provinsi memiliki dua karakter yaitu sepasang laki-laki dan perempuan dengan mimik wajah ceria diharapkan ikut senang dalam mengenal karakter. Unsur relevan dari pakaian adat seperti batik atau kebaya memudahkan anak memahami perbedaan bentuk pakaian dari berbagai daerah. Dengan konsep dan desain tersebut, anak lebih mudah mengenal pakaian adat dengan cara yang menyenangkan.

Selain menyusun kubus kayu, anak-anak juga belajar untuk berdiskusi dengan orang sekitarnya seperti teman, guru, atau orang tua menggunakan kartu deskripsi. Kartu deskripsi memberi informasi

bahwa Jawadwipa Cube memiliki total 12 desain karakter yang mewakili asal provinsi masing-masing. Lembar tata cara bermain mendukung media utama sebagai rekomendasi panduan bermain anak agar bermain lebih variatif dan interaktif.

Untuk menjaga keberlanjutan usaha dalam mengenalkan budaya seperti pakaian adat di Indonesia, bentuk inovasi yang bisa diterapkan oleh Sunny Day adalah meluncurkan seri mainan baru dengan tema di pulau yang berbeda. Bagi peneliti selanjutnya, tetap memperhatikan serta melakukan riset lanjutan tentang preferensi anak-anak, guru, dan orang tua untuk mengembangkan konsep pendidikan dalam perancangan mainan anak. Pihak sekolah dapat berperan aktif dalam memperkuat peran dalam melestarikan budaya lokal untuk membangun karakter dan identitas nasional sejak sekolah dasar.

REFERENSI

- Adenin, S. D., Desanto, D., & Rohaeni, A. J. (2021). Perancangan Boneka Kayu Karakter Pakaian Adat Tradisional Jawa Barat. *Jurnal ATRAT*, 9(1), 23-28.
- Amalia, S.Pd, N., Nurhayati, S.Pd, P., Fikriyah, S.Pd, A. T., Sari, S.Pd, F., Firdaus, S.Pd, U. R., Nurfitriana, S.Pd, D., . . . Tumbularani, S.Pd. (2023). *Pengembangan Kreativitas Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Cv. Alinea Edumedia.
- Amellya, A. F., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 Sdn Medaeng 2 Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 2(3), 60-72. Retrieved Februari 2024
- Direktorat Sekolah Dasar. (2020). *Profil Pelajar Pancasila*. Retrieved 15 Mei 2024, from Ditpsd Kemdikbud: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila>
- Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya. (2018). *Warisan Budaya Takbenda Indonesia*. Retrieved 15 May 2024, from Warisan Budaya: <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=6488>
- Henny, & Risman, K. (2023, July). Internalisasi Nilai-Nilai Nasionalisme Anak Usia Dini pada Lembaga PAUD Berbasis Islam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3781-3798.
- Julianto, N. L., Cahyadi, I. A., & Artawan, C. A. (2019). Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 - 3 Di Kota Denpasar. *Seminar Nasional Sandyakala*.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik. *Jurnal Kesehatan*, 11(1). Retrieved Februari 2024
- Najah, S. L., Khoiri, N., & Wijayanto. (2023, Juni). Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Nusantara Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis. *Jipetik:Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 4(1), 16-21.
- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020, September). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 34-40.
- Pakia, G. N., Kaunang, D. F., & Sulistyaningsih, M. (2023, Agustus). Eksplorasi Etnomatematika Pada Pakaian Adat Suku Mori di Sulawesi Tengah. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2359-2367.
- Ramlan, A., & Bahalwan, H. (2021, April). Konsep Desain Permainan Papan untuk Mengenal Rumah dan Pakaian Adat Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 9(1), 24-35.
- Subagyo, A. (2021). *Mengenal Pakaian Adat Nusantara*. CV. Indrajaya.