

# Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun

Priscilia Birgita Lasapu<sup>1</sup>, Bramantya<sup>2</sup>, Ryan Pratama Sutanto<sup>3</sup>

1. Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

2. STKW Surabaya

Siwalankerto 121-131, Surabaya, Jawa Timur

Email: graphiconyon@gmail.com

## Abstrak

Pakaian Adat Indonesia merupakan sebuah warisan kebudayaan yang memiliki makna mendalam pada tiap-tiap daerah. Akan tetapi, seiring dengan berkembangnya zaman, nilai nasionalisme terhadap Pakaian Adat ini kian memudar. Kenyataannya sekarang secara terbuka generasi muda ‘alergi’ untuk menyelami nilai-nilai budaya khususnya dalam hal ini ialah Pakaian Adat. Perlu adanya sebuah solusi kreatif yang dapat memperkenalkan Pakaian-Pakaian Adat ini melalui cara yang menarik. Anak-anak usia 6-8 tahun menjadi sasaran dari perancangan ini dimana usia tersebut merupakan masa yang potensial untuk mengembangkan kreativitas serta mengenal hal baru yang menyenangkan bagi mereka. Media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk memperkenalkan Pakaian Adat yang ada di Jawa dan Bali kepada anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar agar anak-anak tersebut dapat lebih mengenali dan lebih menghargai Pakaian Adat yang ada di lingkungan tempat mereka tinggal dan sekitarnya. Perancangan Desain Komunikasi Visual berupa media pembelajaran interaktif “BONTA” mengajak anak-anak untuk belajar Pakaian Adat sambil bermain dengan menggunakan boneka tangan, sehingga aktivitas belajar mengenai Pakaian Adat tidak lagi menjadi membosankan dan menjadi jauh lebih menyenangkan.

**Kata kunci:** Perancangan, media pembelajaran, pakaian adat, boneka tangan, anak-anak.

## Abstract

**Title:** *Interactive Learning Media About Traditional Clothes in the Form of Hand Puppets for Children Ages 6-8 Years old*

*Indonesia Traditional Clothes is a cultural heritage that has a deep meaning within each region in Indonesia. However, as the century goes by, the value of Traditional Clothes fading. In fact now, the younger generations are 'allergic' to explore the cultural values, especially the Traditional Clothes. There needs to be a creative solution that can introduce these Traditional Clothes through an interesting way. Childrens become the main target of this creative solution, where this age is a potential time for develop their creativity and curiosity to know lots of new things that fun for them. Interactive Media aims to introduce Traditional Clothes in Java and Bali to children who are still attending primary school so that children can recognize and appreciate the Traditional Clothes in where they live. "BONTA" Interactive Learning Media Visual Communication Design invite children to learn the Traditional Clothes while playing using a hand puppets, so learning is no longer tedious and becomes much more enjoyable.*

**Keywords:** *Design, learning media, traditional clothes, hand puppet, children.*

## Pendahuluan

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang memiliki beragam macam warisan kebudayaan dan setiap warisan kebudayaan yang ada tersebut memiliki makna yang mendalam pada tiap-tiap daerah. Seiring berkembangnya zaman, nilai nasionalisme terhadap nilai-nilai kebudayaan ini kian memudar. Kenyataannya, sekarang secara terbuka generasi

muda “alergi” untuk menyelami nilai-nilai budaya daerah. Nilai daerah atau lokalitas dianggap kuno dan ketinggalan jaman, di mana salah satu contoh adanya klaim budaya oleh negara lain seperti batik Jawa “Amba” diklaim oleh Adidas pada tahun 2006 dan kain Ulos diklaim oleh Malaysia pada tahun 2008. Kebudayaan luar serta tingginya teknologi membuat nilai kebudayaan menjadi pudar dan mempengaruhi tingkat pengenalan budaya di Indonesia.

Berpegang pada adat istiadat yang beragam dan nilai-nilai budaya yang berbeda satu dengan yang lainnya, bangsa Indonesia memiliki pakaian adat daerah yang beraneka ragam. Keberagaman nilai-nilai budaya yang didukung oleh setiap suku bangsa, telah mengembangkan aneka ragam busana. Keanekaragaman tersebut, bukan hanya terbatas pada fungsi utama busana, melainkan juga meliputi ragam busana dan kelengkapannya. Bertolak dari tradisi dan adat istiadat daerah yang berbeda satu dengan yang lainnya, dapat pula diketahui bahwa busana dan penggunaannya berkembang, dari yang dipakai untuk kegiatan sehari-hari hingga yang dipakai untuk peristiwa-peristiwa tertentu, lengkap dengan makna yang terdapat pada busana tersebut. Pada sisi lain, busana dapat pula membedakan kedudukan dan status seseorang dalam masyarakat. Hal tersebut di atas adalah bukti betapa erat pengaruh nilai-nilai budaya, adat istiadat serta pandangan hidup terhadap wujud busana yang berkembang dalam masyarakat di daerah. Berdasarkan Badan Pusat Statistik Indonesia, dewasa ini Negara Indonesia terbagi atas 34 provinsi. Masing-masing dari provinsi tersebut memiliki karakteristik dan ciri khas pada setiap pakaian adat yang mereka miliki, misalnya saja masyarakat Sulawesi selatan memiliki pakaian adat baju Bodo, masyarakat Madura memiliki pakaian adat Pesa'an dan sebagainya.

Menurut Eva Barliano Septianti, Psi. yang merupakan seorang pakar kebudayaan, mencintai budaya bangsa merupakan kunci lestariannya seluruh kekayaan alam dan identitas kebangsaan. Lunturnya suatu budaya adalah sama halnya dengan lunturnya identitas bangsa itu sendiri. Masa depan kebudayaan suatu bangsa akan bergantung pada generasi penerus yang ada. Menurut Eva, anak-anak perlu ditanamkan identitas bangsanya karena saat anak terjun dalam dunia pergaulan global, dia akan merasa bangga jika memiliki budaya bangsanya sendiri apapun keadaan dan kondisi budaya tersebut. Dia juga akan marah jika identitas budayanya diserang oleh negara lain. Mengenalkan budaya yang ada pada generasi penerus bangsa ini menjadi faktor penting dalam proses melestarikan budaya, khususnya dalam hal ini ialah pakaian adat. Pengenalan pakaian adat di bangku sekolah merupakan salah satu bentuk dalam proses mengenalkan budaya, akan tetapi teori yang telah didapatkan di sekolah menjadi kurang efektif karena anak-anak merasa bahwa teori pengenalan akan pakaian adat tersebut merupakan suatu kewajiban yang harus dijalani untuk formalitas ujian dan lain-lainnya

Menurut Papalia (1995, 70), seorang ahli perkembangan manusia, mengatakan bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain akan menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia di sekitarnya dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak akan menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus

menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*). Bermain juga sama pentingnya dengan menstimulasi perkembangan motorik dan otaknya. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak berbeda sesuai dengan gendernya di mana anak laki-laki cenderung melakukan kegiatan bersifat outdoor, seperti bermain sepak bola, layang-layang sedangkan anak perempuan lebih memilih untuk bermain yang bersifat indoor, seperti bermain boneka, masak-masakan dan lainnya. ("Stereotip Jender pada Anak", hal 152 par 5). Bermain boneka dapat dilakukan oleh anak perempuan maupun laki-laki kemudian menjadi hal menarik untuk dibuat menjadi sebuah perancangan yang menggunakan boneka sebagai media dalam pengenalan pakaian adat.

Perancangan sebelumnya telah ada dengan tema serupa yang pernah dibuat oleh mahasiswa DKV UK Petra, Marissa Sabrina dengan judul "*Perancangan Paper Toys Sebagai Media Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Untuk Anak-Anak Usia 7-12 Tahun*" dan oleh mahasiswa DKV UK Petra lainnya, Wenny dengan judul "*Perancangan Serial Buku dan Peraga Pendidikan Pengenalan Pakaian Adat untuk Anak-anak*". Kedua perancangan ini lebih memfokuskan kepada menanamkan pentingnya nilai-nilai pakaian adat nasional khususnya pada anak-anak sedangkan proposal Tugas Akhir ini lebih memfokuskan tentang bagaimana boneka sebagai media pembelajaran dapat membantu perkembangan pendidikan anak khususnya dalam hal pengenalan pakaian adat nasional dengan bimbingan orang tua atau guru.

## Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif yang dianalisis dengan menggunakan metode 5W + 1H dan SWOT

### a. Analisis 5W + 1H

- *What* (Apa): Apa yang terjadi pada Pakaian Adat Nasional akhir-akhir ini?
- *When* (Kapan): Sejak kapan masalah kurang minatnya generasi muda terhadap Pakaian Adat mulai muncul?
- *Who* (Siapa): Siapa yang menjadi sasaran pembelajaran Pakaian Adat ini?
- *Where* (Dimana): Dimana perilaku kurangnya minat generasi muda terhadap Pakaian Adat Nasional ini sering ditemui?
- *Why* (Mengapa): Mengapa kurangnya minat generasi muda akan Pakaian Adat Nasional dapat terjadi?
- *How* (Bagaimana): Bagaimana cara menarik minat kaum muda terhadap Pakaian Adat Nasional?

### b. Analisis SWOT

Analisis ini untuk mengetahui SWOT media-media non-digital pengenalan pakaian adat untuk anak-anak baik yang digunakan sebagai

pembelajaran di sekolah maupun yang ada di pasaran.

- Kelebihan (*Strength*)  
Keunggulan dan kekuatan dari media yang sudah ada seperti apa.
- Kelemahan (*Weakness*)  
Kekurangan dari media-media yang sudah ada seperti apa.
- Peluang (*Opportunity*)  
Peluang media interaktif yang akan dirancang dibandingkan media-media yang sudah ada.
- Ancaman (*Threat*)  
Ancaman dari media-media yang sudah ada terhadap perancangan media interaktif yang akan dibuat.,

## Pembahasan

Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni '*medius*' yang secara harfiahnya, berarti 'tengah', 'pengantar' atau 'perantara'. Bovee menyatakan bahwa media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan, sedangkan kata 'pembelajaran' adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri seseorang (2). Menurut Yudhi Munadi (27) "media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar selain guru yang bersifat sebagai penyalur atau penghubung pesan/ajaran yang diadakan dan diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik". Media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam sistem pembelajaran di sekolah karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu proses belajar atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan serta keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

## Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran di analisis menjadi dua hal, yakni fungsi yang Fungsi media pembelajaran dianalisis menjadi dua hal, yakni fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Fungsi yang didasarkan pada medianya terdapat dua fungsi, yakni:

- a. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar.  
Fungsi media sebagai sumber belajar adalah di mana media dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.
- b. Fungsi Semantik.  
Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).
- c. Fungsi Manipulatif.  
Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimiliki oleh media pembelajaran. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi.

Fungsi yang didasarkan pada penggunaannya terbagi menjadi dua fungsi, yakni fungsi psikologis dan fungsi sosio-kultural. Dimana fungsi psikologis terbagi kembali menjadi lima yakni:

- a. Fungsi Atensi.  
Fungsi yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.
- b. Fungsi Afektif.  
Yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- c. Fungsi Kognitif.  
Lambang visual atau penggambaran untuk memperlancar pencapaian tujuan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi Imajinatif.  
Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa yang dalam Kamus Lengkap Psikologi (C.P.Chaplin 239) berarti proses menciptakan objek / peristiwa tanpa pemanfaatan sensoris.
- e. Fungsi Motivasi.  
Fungsi motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Fungsi sosiokultural sebuah media pembelajaran memiliki makna bahwa media memiliki kemampuan untuk menyamakan persepsi dalam proses pembelajaran. Persepsi berbeda yang diterima oleh setiap siswa antara lain disebabkan oleh hambatan sosio-kultural seperti adat kebiasaan, kepercayaan, nilai yang berlaku, dan norma. Sebagai contoh adalah warna merah berarti berani bagi bangsa Indonesia namun akan berbeda bagi bangsa Cina yaitu warna

keberuntungan (Rosyana 37-48). Dapat disimpulkan bahwa media juga berfungsi menyatukan perbedaan-perbedaan yang muncul akibat berbagai macam kebudayaan, kebiasaan, lingkungan dan lain-lain.

## Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus, beberapa manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (7) ialah:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.  
Setiap pendidik mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.  
Dengan berbagai potensi yang dimiliki oleh media pembelajaran, media dapat menampilkan informasi melalui gambar, gerakan, suara dan warna baik secara alami maupun manipulasi.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.  
Media pembelajaran dapat membantu pendidik dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.  
Dengan media pembelajaran, tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.  
Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar menjadi efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar secara mendalam dan utuh.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.  
Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun tanpa tergantung pada keberadaan seorang pendidik.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.  
Dengan media, proses pembelajaran semakin menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar sendiri mencari sumber ilmu pengetahuan.
- h. Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Jika dimanfaatkan secara baik, seorang pendidik bukanlah satu-satunya lagi sumber belajar bagi siswa.

## Tinjauan Media Interaktif

Menurut Seels dan Glasgow dalam mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video serta suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, serta respon tersebut yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (dalam Arsyad 36). Media interaktif memiliki unsur *audio-visual* dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Media Interaktif yang dimaksud disini adalah bukan hanya media televisi, komputer, film, ponsel, dan perangkat elektronik lainnya melainkan media yang dapat melibatkan anak untuk ikut bergerak melakukan sesuatu dan mempraktekkan sesuatu (Devorah Heitner 10). Menurut Standar Badan Pendidikan Nasional manfaat media interaktif bagi anak-anak adalah:

- a. Bahan materi yang diajarkan menjadi jauh lebih menarik.
- b. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap bahan yang harus dikuasainya.
- c. Kesempatan bagi anak-anak untuk belajar secara mandiri dan juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengambil keputusannya sendiri.

Media interaktif menjadi lebih menarik ketika anak dapat melakukan suatu hal bagi dirinya sendiri untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Seorang anak yang mulai mengambil keputusan untuk mempraktekkan atau mulai melakukan isi materi dalam media interaktif akan lebih mudah mengingat. Setelah mengingat apa yang dipraktikkan, anak akan dengan mudah melakukan hal yang sama atau mempraktekkan hal yang sama pada kesempatan berikutnya.

## Psikologi Anak

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk mengerjakan

kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Dari sebuah permainan, seorang anak dapat mempelajari, mengeksplorasi dan menyerap suatu informasi.

Bruner mengatakan bahwa bermain pada masa kanak-kanak adalah kegiatan yang serius dan merupakan bagian penting dalam perkembangan tahun-tahun pertama masa kanak-kanak. Anak mempunyai kecenderungan alami untuk mengekspresikan diri secara imajinatif dan simbolik. Oleh karena itu, bermain merupakan sarana pengekspresian diri yang dilakukan oleh anak-anak. Menurut Dr. Paul Gunadi bermain adalah sesuatu yang berharga untuk pertumbuhan fisik maupun jasmani yang perlu dilakukan oleh anak-anak, terutama bagi anak-anak yang masih berusia 6-7 tahun (dalam Arsyad 100).

Bermain jika ditinjau dari sumber kegembiraannya dibagi menjadi dua, yaitu (1) Bermain aktif dan (2) Bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat yaitu (1) Bermain fisik, (2) Bermain kreatif, (3) Bermain imajinatif dan (4) Bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri-ciri aktivitas bermain pada anak usia sekolah dengan menekankan permainan menggunakan alat (balok, bola, boneka dan sebagainya) dan drama. Kategori bermain menurut Elizabeth Hurlock (109) dibagi menjadi dua, bermain aktif dan bermain pasif:

1. Bermain Aktif.

Dalam bermain aktif, anak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya, misalnya berlari atau membuat sesuatu dari lilin.

2. Bermain Pasif.

Kesenangan bermain yang diperoleh anak dalam bermain egosentris. Sedikit demi sedikit anak akan dilatih untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, bekerja sama, saling membagi dan menghargai. Melalui bermain, anak dilatih bersabar, menunggu giliran dan terkadang bisa kecewa. Misalnya, menikmati temannya bermain, melihat hewan. Bermain jenis ini membutuhkan energy yang lebih sedikit dibandingkan bermain aktif.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia sekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang mempunyai tujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif dan mendidik demi kepentingan peserta didik. Guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat serta mau memahami peserta didiknya dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan

edukatif (Bahri 5). Disebut sebagai permainan edukatif karena dapat merangsang daya pikir, meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dan anak didik kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.



Sumber: [mainankatunedukatif.blogspot.com](http://mainankatunedukatif.blogspot.com)

**Gambar 1. Salah satu contoh media edukatif**

Alat bermain berbeda dengan alat permainan edukatif, karena alat bermain hanya berupa sarana yang merangsang anak untuk beraktivitas dan merasa senang, sedangkan alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang berpotensi untuk meningkatkan dan mengasah fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Alat permainan yang baik adalah alat permainan yang dapat secara menyeluruh mengembangkan totalitas anak. Ciri-ciri alat permainan yang baik dan cocok secara fisik untuk anak-anak antara lain:

- a. Desain mudah dan sederhana.
- b. Multifungsi (serba guna).
- c. Menarik.
- d. Bervolume.
- e. Awet.
- f. Sesuai kebutuhan.
- g. Tidak membahayakan.
- h. Mendorong anak untuk bermain bersama.
- i. Mengembangkan daya fantasi anak, bukan karena kelucuan atau kebagusannya.
- j. Bahan murah dan mudah diproses.

Permainan yang mendidik (edukatif) untuk anak-anak tidak perlu mahal dan tak selalu harus dikaitkan dengan barang-barang elektronik seperti komputer, *video games* atau mainan yang menggunakan *remote control*. Pendidik atau orang tua dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar untuk menciptakan permainan edukatif ini. Permainan edukatif juga mempunyai berbagai jenis dan kekuatannya masing-masing. Jenis dan contoh permainan edukatif antara lain:

- a. Permainan mengasah otak.  
Permainan ini memerlukan ketrampilan berpikir, mengasah daya ingat serta imajinasi anak. Contohnya: catur, ular tangga, menyusun balok, lego, *puzzle*, plastisin/tanah liat.
- b. Permainan membentuk fisik.  
Permainan ini memerlukan gerak fisik yang banyak dan dapat juga berfungsi sebagai olah raga bagi anak, tapi harus memperhatikan beberapa aspek diantaranya: lokasi tidak berbahaya, cukup luas untuk anak berlarian, alat yang digunakan tidak membahayakan atau tidak terlalu berat, seperti pada anak yang masih kecil, sepak bola bisa diganti dengan bola plastik. Contoh: sepak bola, kasti, loncat tali, gobak sodor.
- c. Permainan melatih sosialisasi.  
Permainan ini adalah permainan yang memerlukan *teamwork* atau kerja kelompok. Disini anak dapat melatih jiwa sosial mereka, bagaimana cara bekerja dalam kelompok, hidup rukun dengan teman, saling menolong, dan memaafkan. Contoh: sepak bola, main kelereng, main pasar-pasaran (jual beli), bermain peran sebagai dokter dan pasien, guru dan murid, dan sebagainya.
- d. Permainan membentuk kepribadian.  
Permainan ini disesuaikan dengan jenis kelamin anak. Permainan ini untuk melatih anak perempuan agar terbentuk naluri keibuannya dan anak laki-laki agar terbentuk naluri kebakapannya, disamping itu juga menumbuhkan jiwa solidaritas mereka kepada lawan jenisnya. Tapi tidak menutup kemungkinan mereka dapat bermain permainan lawan jenisnya. Contoh: dalam permainan perang-perangan, anak laki-laki menjadi tentara dan anak perempuan menjadi perawat atau juru masak.

## Boneka

Boneka, yang dalam bahasa Portugis '*boneca*', adalah sejenis mainan yang berbentuk macam-macam, baik manusia, hewan atau tokoh-tokoh fiksi. Boneka telah menjadi bagian dari hidup manusia sejak jaman pra-sejarah. Namun fungsi, bentuk maupun bahan pembuatan boneka sangat berbeda antara dulu dan sekarang. Pada saat itu, boneka lebih berfungsi sebagai figur religius dan banyak digunakan dalam hal ritual keagamaan, religius. Beberapa boneka yang ditemukan di wilayah Perancis hingga wilayah selatan bagian negara Rusia diperkirakan berasal dari periode terakhir Paleolitikum (+/-40.000 SM) (Eileen B. 15-20)

Fungsi dan bentuk boneka berbeda-beda menurut wilayahnya. Boneka seperti di daerah Rusia dan Perancis lebih berbentuk *human figure* yang merepresentasikan tokoh-tokoh nasional pada jaman itu, sedangkan di wilayah timur kebanyakan boneka yang dibuat lebih mengambil bentuk-bentuk hewan

yang dianggap sebagai representasi dewa-dewa dan digunakan dalam ritual pemujaan.

## Boneka Sebagai Media Pembelajaran

Boneka merupakan sebuah benda atau objek yang digerakkan oleh dalang (*puppeteer*) dan ada sentuhan atau arahan yang bertujuan menyampaikan sebuah pesan cerita. Dalam sesi pembelajaran, boneka digunakan untuk menyampaikan cerita dan agar cara penyampaian cerita tersebut dapat menarik perhatian kanak-kanak. Jackman (1977, 100) berpendapat bahwa boneka merupakan salah satu cara yang menghibur dan dapat menarik minat kanak-kanak ke arah pemikiran kreatif dan imajinatif. Menurutnya juga penggunaan boneka dapat membantu perkembangan kemahiran afektif, kognitif dan fisik. Nillie Mc Caslin (107) menyatakan bahwa boneka dapat berfungsi sebagai alat bantuan mengajar dan dapat menarik perhatian pelajar, menghidupkan suasana dan memotivasi pelajar untuk terus belajar. Dapat disimpulkan bahwa permainan boneka sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemahiran berkomunikasi, melahirkan ide kreatif dalam menciptakan suatu cerita dan merangsang daya imajinasi. Melalui permainan boneka anak-anak akan merasa aktif karena mereka dapat meluahkan apa yang terpendam dalam diri mereka dan ini akan menggalakkan diri mereka untuk terlibat secara aktif. Mereka juga tidak akan rasa segan untuk mengambil bagian dalam aktivitas yang disediakan oleh pengajarnya. Selain itu, boneka juga dapat memberi pengalaman kepada anak-anak untuk belajar secara berkelompok, bekerjasama dan berbagi pengalaman (Hurlock 55)

Dilihat dari bentuk dan cara memainkannya dikenal beberapa jenis boneka, antara lain:

- a. Boneka Jari (*Finger Puppet*)

Boneka Jari atau dikenali juga dengan nama Finger Puppet merupakan boneka yang dimainkan oleh anak-anak secara individual. Boneka ini dibuat dengan alat sederhana seperti dari bola pingpong, tutup botol, bambu kecil yang dapat digunakan sebagai kepala boneka. Sesuai dengan namanya, boneka ini dimainkan dengan menggunakan jari-jari tangan, dimana kepala boneka diletakkan pada ujung jari tangan.



Sumber: tribunnews.com

**Gambar 2. Contoh Boneka Jari**

b. Boneka Tangan (*Hand Puppet*)

Boneka tangan atau *hand puppet* biasanya dibuat dari sebuah kain/sarung tangan. Boneka tangan hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja sedangkan bagian badan dan kakinya hanya berupa sebuah baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya. Cara memainkannya adalah jari telunjuk untuk menggerakkan kepala, ibu jari dan jari-jari tangan untuk menggerakkan tangan boneka. Di Indonesia penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran sudah dilaksanakan, bahkan dipakai untuk sebuah siaran televisi "*Si Unyil*".



Sumber: [al-rasyid.blog.undip.ac.id](http://al-rasyid.blog.undip.ac.id)

**Gambar 3. Boneka Tangan pada siaran televisi "Si Unyil"**

c. Boneka Tongkat

Disebut sebagai boneka tongkat karena cara memainkannya dengan menggunakan tongkat. Tongkat-tongkat ini dihubungkan dengan tangan dan tubuh boneka. Wayang Golek dari Jawa Barat termasuk ke dalam boneka jenis ini. Untuk penggunaan boneka tongkat sebagai media pembelajaran di sekolah maka tokoh-tokohnya dibuat sesuai dengan keadaan sekarang, misalnya dibuat tokoh tentara, nelayan, pedagang dan sebagainya.



Sumber: [commons.wikimedia.org](http://commons.wikimedia.org)

**Gambar 4. Wayang Golek dari Jawa Barat**

d. Boneka Tali (*Marionette*)

Pada abad ke-18, boneka tali atau *Marionette* mulai digunakan sebagai alat hiburan atau alat dalam *storytelling* sebuah peristiwa yang terjadi. Perbedaan antara boneka tali dengan jenis boneka

lainnya adalah bagian kepala, tangan dan kaki dari boneka tali digerakkan menggunakan tali menurut kehendak dalangnya. Dengan demikian maka kedudukan tangan orang yang memainkannya berada di atas boneka yang dimainkannya. Untuk memainkan boneka tali memerlukan latihan serta keterampilan yang lebih karena boneka tali lebih sulit untuk dimainkan dibandingkan jenis boneka-boneka lainnya. Akan tetapi meskipun sulit untuk dimainkan, boneka tali mempunyai kelebihan yaitu dapat bergerak lebih mirip dengan manusia dibandingkan jenis boneka lainnya.



Sumber: [marionettes-puppets.com](http://marionettes-puppets.com)

**Gambar 5. Boneka Tali (*Marionette*)**

e. Boneka Bayang-Bayang (*Shadow Puppet*)

Boneka Bayang-bayang atau *Shadow Puppet* adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut. Di Indonesia, khususnya di pulau Jawa dikenal dengan sebutan "Wayang Kulit". Namun untuk keperluan sebagai media pembelajaran, jenis boneka ini dirasa kurang efektif karena untuk memainkan boneka ini diperlukan ruangan gelap/tertutup serta lampu untuk membuat bayang-bayang dari boneka tersebut.



Sumber: [ailiafasya.blogspot.com](http://ailiafasya.blogspot.com)

**Gambar 6. Pertunjukan Wayang Kulit**

## Pakaian Adat Indonesia

Busana Tradisional Indonesia dari beratus kelompok etnik yang tersebar di kepulauan Nusantara adalah kekayaan budaya yang tidak tergantikan nilainya. Berbagai bentuk rancangan dan corak busana, beragam cara pemakaiannya disertai dengan beraneka ragam

aksesoris yang melengkapinya menggambarkan kreativitas masyarakat yang sangat erat berhubungan dengan lingkungan hidupnya. Busana tradisional Indonesia juga mencerminkan rasa estetika para pemakainya karena busana tradisional tersebut merupakan warisan budaya yang patut dijaga dan dikembangkan. Busana tradisional adalah unsur kekayaan hasil budaya bangsa Indonesia, dimana hampir setiap suku bangsa di Indonesia memiliki busana yang menjadi salah satu cirinya. Busana itu antara lain dapat berbentuk seperti busana pernikahan, busana untuk upacara, busana kepala suku-suku, busana harian dan sebagainya. Pakaian Adat mencirikan setiap daerah dan memiliki model, warna, hiasan dan motif yang berbeda-beda pula. Biasanya perbedaan itu muncul karena adanya percampuran budaya asli dengan budaya pendatang, misalnya budaya India, Arab, dan Tionghoa.

Dari sekian beragam macam busana tradisional yang terdapat di Indonesia, secara umum busana tradisional dapat dibagi ke dalam tiga golongan berdasarkan macam busana (Judi Achadi 9), yaitu:

- a. Baju Bodo  
Dikenakan oleh penduduk Bugis (Sulawesi Selatan).
- b. Baju Kurung  
Dikenakan oleh penduduk Minangkabau (Sumatera Barat).
- c. Baju Kebaya  
Dikenakan di Jawa.

Pada umumnya, busana wanita Indonesia terdiri atas kain atau sarung dan kebaya, Motif kainnya berbeda dari daerah satu ke daerah lainnya. Sedangkan busana pria seringkali ditambah dengan senjata yang disematkan di pinggang atau punggung. Selain itu, hampir semua suku bangsa di Indonesia mengenakan penutup kepala sebagai kelengkapan busana. Penutup kepala ini terdiri atas berbagai macam bentuk, tetapi penutup kepala yang resmi adalah peci atau kopia. (Irawan 97)

Perancangan kali ini akan membahas pakaian adat nasional yang hanya berasal dari wilayah-wilayah berikut, antara lain Jawa Barat, Banten, DKI Jakarta, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, Jawa Timur dan Bali. Pemilihan wilayah-wilayah yang digunakan dalam perancangan ini berdasarkan kesimpulan dari hasil wawancara dengan beberapa guru di Sekolah Dasar, di mana para guru kelas 1-3 SD lebih memilih untuk mengenalkan anak-anak pakaian adat yang ada di pulau Jawa dan sekitarnya.

## Data tentang Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran tentang Pakaian adat yang sudah ada saat ini menurut Sisilia, seorang guru di SDK Kristus Raja Surabaya telah diperkenalkan sejak jenjang kelas 1. "Materi pakaian adat yang disampaikan kepada siswa relatif sedikit dan kadang-

kadang juga dibantu dengan menggunakan gambar yang ditampilkan melalui layar LCD proyektor. Kebanyakan materi yang disampaikan hanya sekedar pengenalan budaya Indonesia pada umumnya seperti pakaian adat, tari, rumah adat serta senjata khas. Selain itu, biasanya wacana tentang pakaian adat sering kali muncul dalam soal ujian Bahasa Indonesia SD" (*personal conversation*, 5 maret 2015).

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang digunakan oleh pendidikan nasional saat ini, materi pembelajaran pakaian adat memang diajarkan sejak kelas 1 hingga kelas 6 SD. Akan tetapi, materi pembelajaran pakaian adat ini diberikan secara bertahap karena kemampuan belajar serta mengingat anak-anak terbatas berdasarkan usianya. Oleh karena itu, kelas 1 hingga kelas 3 SD lebih difokuskan untuk belajar pakaian-pakaian adat yang ada di sekitar mereka seperti pakaian-pakaian adat yang ada di pulau Jawa dan sekitarnya, sedangkan anak-anak yang berada di kelas besar seperti kelas 4 sampai kelas 6 SD sudah mulai diajarkan tentang pakaian-pakaian adat yang ada di Indonesia. Diungkapkan juga oleh Ibu Rosa selaku guru kelas 1 di SD Santo Carolus Surabaya bahwa sistem pemberian materi pembelajaran budaya Indonesia yang diterapkan di setiap sekolah umumnya memang harus diberikan secara bertahap, mengingat keterbatasan kemampuan anak dalam mengingat pelajaran. Selain itu pula, untuk anak-anak kelas kecil (1-3 SD) lebih diajarkan untuk mengingat budaya-budaya yang ada di sekitar lingkungannya, yaitu yang berpusat di pulau Jawa (*personal conversation*, 3 Maret 2015). Untuk materi pembelajaran yang ada di luar sekolah yang terkait dengan pakaian adat berdasarkan hasil observasi hanya ditemukan dalam bentuk buku bacaan bergambar dan CD interaktif. Untuk buku bacaan bergambar tentang pakaian adat banyak dijual di pasaran dengan berbagai macam bentuk dan ada juga yang dijadikan satu dengan materi lainnya seperti contoh buku ATLAS. Untuk media pembelajaran berupa CD interaktif masih sangat terbatas dan hanya sekedar bersifat permainan tebak gambar atau *jigsaw puzzle*.

Dengan melihat media maupun materi pembelajaran tentang pakaian adat yang sudah ada saat ini, bisa dikatakan bahwa media yang mendukung pembelajaran dan pengenalan tentang pakaian adat serta materi yang menyinggung pakaian adat secara efektif pun bila mengikuti kurikulum yang hanya disajikan pada kelas 1 sampai 3 SD masih sangat terbatas. Kecenderungan semacam inilah yang menjadi salah satu hambatan berkembangnya pengetahuan akan pakaian adat, yang secara perlahan menyebabkan semakin terbatasnya minat dan pengetahuan anak tentang pakaian adat itu sendiri.



## Tinjauan Fakta-Fakta Lapangan

Kesimpulan dari hasil tinjauan fakta adalah anak-anak masih belum paham akan pakaian adat yang ada di sekitarnya oleh karena kurangnya alat peraga untuk menjelaskan tentang kebudayaan pakaian adat. Dari hasil wawancara juga didapatkan bukti bahwa anak kelas 1 sampai 3 SD masih belum mengenal pakaian-pakaian adat yang ada di Indonesia, bahkan masih ada yang belum jelas memahami tentang pengertian pakaian adat. Dari hasil observasi pula para pendidik, guru maupun orang tua, masih belum mengenalkan tentang budaya-budaya Indonesia kepada anak-anak. Hal ini disebabkan oleh karena kurangnya materi maupun media pendukung untuk mengajarkan anak-anak tentang pakaian adat.

## Analisis Akar Masalah (5W+1H)

- a. *What:*
  - Kurangnya pengetahuan anak-anak Sekolah Dasar yang ada di Surabaya akan pakaian adat yang ada di sekitarnya.
  - Kurangnya media yang dapat membantu pendidik untuk menarik minat anak dalam belajar tentang pakaian adat.
- b. *When:*
  - Kurangnya minat generasi muda terhadap Pakaian Adat Nasional ini terjadi sejak digantinya kurikulum 2004 dengan kurikulum (KTSP) pada tahun 2006.
- c. *Who:*
  - Yang menjadi sasaran pembelajaran Pakaian Adat Nasional adalah anak-anak Sekolah Dasar yang berada di Surabaya, kelas 1 sampai kelas 3 (usia 6-8 tahun).
- d. *Where:*
  - Perilaku kurang minatnya generasi muda terhadap Pakaian Adat Nasional ini ditemui di kota Surabaya, terutama yang banyak dijumpai pada generasi muda.

- e. *Why:*
  - Minat generasi muda akan Pakaian Adat Nasional berkurang karena pembelajaran tentang pakaian adat dianggap membosankan.
  - Selain itu pula, kurangnya keberadaan media-media yang dapat menarik minat anak belajar tentang pakaian adat.
- f. *How:*
  - Cara menarik minat kaum muda akan Pakaian Adat Nasional adalah dengan merancang sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat belajar anak-anak tentang pakaian adat.

## Analisis Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan dari hasil observasi Sekolah Dasar serta studi literatur di Internet didapatkan beberapa macam media pengenalan pakaian adat yang dipakai sebagai media pembelajaran yang paling sering digunakan adalah berupa sebuah gambar dua dimensi (buku) atau menampilkan gambar melalui layar LCD proyektor. Berikut merupakan analisis data terhadap beberapa jenis media pembelajaran pakaian adat yang sudah ada di sekolah maupun di pasaran dengan menggunakan teknik SWOT.

- a. Media 2 Dimensi (Buku ATLAS)



Gambar 7. Buku ATLAS Indonesia

**Tabel 1. Tabel Matriks SWOT Buku ATLAS**

<b>Faktor Internal</b>  <b>Faktor Eksternal</b>	<b>(S) Strengths (Kekuatan)</b>  - Praktis - Mudah dibawa kemana-mana - Mudah disimpan	<b>(W) Weaknesses (Kelemahan)</b>  - Tidak bersifat interaktif - Penyajian tidak menarik
<b>(O) Opportunity (Kesempatan)</b>  - Masih menjadi salah satu media yang masih sering digunakan oleh guru maupun orang tua	<b>Strategi SO</b>  Buku ATLAS masih tergolong sebagai media yang praktis, sehingga membuat penggunaan buku ATLAS ini masih sering digunakan baik oleh guru maupun orang tua.	<b>Strategi WO</b>  Karena buku ATLAS ini masih sering digunakan baik oleh guru maupun orang tua, maka baiknya jika penyajian materi di dalam buku ATLAS ini dibuat lebih interaktif dan menarik
<b>(T) Threat (Ancaman)</b>  - Tidak semua anak-anak gemar membaca	<b>Strategi ST</b>  Meskipun tidak semua anak-anak gemar membaca tetapi karena media buku ATLAS ini tergolong praktis, mudah dibawa kemana-mana dan mudah disimpan maka anak-anak pasti akan menggunakan buku ini di sekolah.	<b>Strategi WT</b>  Karena tidak semua anak-anak gemar membaca buku, maka baiknya jika buku ini dibuat menjadi lebih interaktif dan menarik agar dapat menarik minat anak untuk membaca.

Adapun diproduksi di pasaran sebuah boneka Barbie yang bernama “Putri” yang pakaiannya memakai pakaian adat Indonesia. Boneka Barbie ini pada awalnya diluncurkan tahun 2007 dengan menggunakan 9 pakaian adat dari berbagai macam negara di mana salah satu dari Barbie tersebut menggunakan pakaian adat dari Sumatera, Indonesia. Boneka Barbie ini kemudian berkembang pada tahun 2011 yang pakaiannya dapat diganti-ganti dengan pakaian adat dari 34 provinsi yang ada di Indonesia. Selain tampilan pakaiannya yang cukup menarik, boneka Barbie ini dapat menarik perhatian anak-anak, khususnya anak perempuan, dalam mengenal berbagai pakaian adat yang di Indonesia. Cara permainan boneka Barbie ini masih sama dengan cara permainan boneka Barbie sebelumnya, yaitu di mana alur permainan bergantung pada imajinasi serta kreativitas si pemakai.

b. Media 3 Dimensi (Boneka Barbie Putri)



Sumber: [www.kaskus.co.id](http://www.kaskus.co.id)

**Gambar 8. Boneka Barbie “Si Putri”**

**Tabel 2. Tabel Matriks SWOT Boneka Barbie "Si Putri"**

<b>Faktor Internal</b>  <b>Faktor Eksternal</b>	<b>(S) Strength (Kekuatan)</b>  - Bersifat Interaktif, karena bisa dirasakan secara langsung, bahkan diubah sesuai keinginan.	<b>(W) Weakness (Kelemahan)</b>  - Media nya agak berat dan memakan tempat penyimpanan. - Tidak praktis.
<b>(O) Opportunities (Kesempatan)</b>  - Menjadi media yang dapat disenangi oleh anak-anak karena dapat berinteraksi secara langsung dan tidak membosankan.	<b>Strategi SO</b>  Karena boneka bersifat interaktif, maka boneka menjadi media yang disenangi oleh anak-anak karena dapat berinteraksi secara langsung dan tidak membosankan	<b>Strategi WO</b>  Karena boneka menjadi media yang dapat disenangi oleh anak-anak, maka boneka memerlukan <i>extra care</i> karena medianya agak berat dan memakan tempat penyimpanan.
<b>(T) Threat (Ancaman)</b>  - Banyak jenis mainan baru yang semakin beragam.	<b>Strategi ST</b>  Meskipun banyak jenis mainan-mainan baru yang semakin beragam, Boneka tetap menjadi media yang dapat disenangi oleh anak-anak karena bersifat interaktif.	<b>Strategi WT</b>  Karena banyak jenis mainan baru yang semakin beragam, maka baiknya jika boneka dibuat menjadi lebih praktis dan tidak memakan tempat penyimpanan.

### **Kebutuhan Materi Pembelajaran**

Media pendukung pembelajaran pakaian adat di sekolah masih sangat terbatas. Meskipun anak-anak telah mengenal tentang pakaian adat Indonesia dari buku, hal ini tidaklah cukup. Menurut Sukardi dalam data Analisis Tes Psikologi (1990) dalam penyelenggaraan bimbingan di sekolah, cara pengenalan budaya Indonesia melalui *text book* dianggap kurang efektif karena anak-anak merasa bahwa teori pengenalan tersebut hanyalah sebagai kewajiban yang harus dijalani untuk formalitas ujian dan sebagainya. Mereka menjadi tidak tertarik untuk menggali lagi informasi yang telah disampaikan oleh karena media yang digunakan terlihat membosankan. Padahal nyatanya, keadaan pakaian adat yang sekarang membutuhkan dukungan nyata dari masyarakat, khususnya generasi muda, untuk bisa membudayakan pakaian adat Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sisilia, seorang guru SD kelas 1 di SDK Kristus Raja Surabaya bahwa pada dasarnya setiap materi pembelajaran akan jauh lebih bermakna jika melibatkan peran langsung anak. Melalui keterlibatan anak-anak juga memudahkan materi untuk diserap

dan memunculkan rasa ingin tahu yang mungkin kurang muncul ketika materi dipelajari dan disampaikan melalui buku panduan. Menurut hasil observasi dengan guru, diungkapkan bahwa akan sangat baik ketika materi pembelajaran setelah dijelaskan secara teori langsung dapat diaplikasikan ke dalam bentuk interaktif, sehingga anak langsung dapat mempraktekkan apa yang telah dijelaskan.

Sampat saat ini, materi pembelajaran berbasis pakaian adat belum ditemukan penggunaannya baik di dalam lingkungan sekolah maupun di rumah. Meskipun telah muncul boneka Barbie "si Putri" yang memakai Pakaian Adat, akan tetapi boneka tersebut hanya berfungsi sebagai media permainan dan bukan sebagai media pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan anak-anak tentang pakaian adat.

### **Konsep Kreatif Perancangan**

Tujuan kreatif yang diharapkan dari perancangan media interaktif ini adalah untuk mempermudah proses pembelajaran anak-anak dalam rangka pengenalan pakaian adat nasional serta menciptakan sebuah sarana baru dalam proses pembelajaran yang

dapat menghibur dan mengasah kreativitas serta membantu anak-anak dalam bersosialisasi dengan teman-temannya. Adapun tujuan kreatif dari perancangan media interaktif pembelajaran tentang pakaian adat dalam bentuk boneka ini adalah memberikan sebuah informasi kepada para pendidik (guru maupun orang tua) agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk anak usia 6-8 tahun, yaitu media yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif dan motorik anak, tetapi juga aspek komunikasi, sosial, kreativitas dan emosional anak serta mampu mengembangkan kecerdasan anak dan dapat mendukung tipe belajar anak yang berbeda-beda.

Strategi kreatif merupakan cara-cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan kreatif. Salah satu strategi kreatif tersebut adalah dengan membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang mampu menarik minat belajar anak tentang pakaian adat nasional. Media interaktif tentang pakaian adat ini akan diaplikasikan ke dalam bentuk boneka tangan yang dapat dimainkan baik oleh pendidik maupun anak-anak. Boneka tangan ini juga ditemani dengan sebuah buku panduan yang berisi deskripsi dari pakaian adat yang digunakan oleh boneka tangan tersebut beserta narasi-narasi yang dapat diceritakan kembali dengan menggunakan boneka tangan tersebut.

### Karakteristik Target Audiens

Permainan boneka tangan ini merupakan permainan yang ditujukan untuk anak-anak Sekolah Dasar dengan usia 6-8 tahun. *Range* usia ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi literatur, didapatkan bahwa anak-anak usia tersebut berada pada masa operasional konkret. Pada tahap operasional konkret, anak-anak sudah memiliki pemahaman yang lebih dibandingkan anak-anak pra-operasional mengenai konsep spasial, sebab-akibat, pengelompokan, penalaran induktif dan deduktif, konservasi, serta angka (Papalia, 443). Selama periode operasional konkret, anak-anak dengan cepat memperoleh operasi kognitif dan menerapkan keterampilan baru yang penting ketika berpikir tentang objek atau peristiwa yang mereka alami. Sebuah operasi kognitif adalah kegiatan mental internal yang memungkinkan anak-anak untuk memodifikasi dan mengorganisasi gambar dan simbol-simbol untuk mencapai kesimpulan logis. Dengan operasi kognitif ini, anak-anak Sekolah Dasar mengalami kemajuan jauh yang melampaui pemikiran statis dan berpusat dari tahap pra-operasional (usia 2-5 tahun).

#### a. Target Audience

Karakteristik target audiens yang sekaligus menjadi target pembelajaran media ini akan dikaji dalam empat aspek segmentasi, yaitu:

- Demografis :
  - Anak-anak berusia 6-8 tahun.
  - Profesi : Pelajar Sekolah Dasar
  - Tingkat pendidikan : Sekolah Dasar kelas 1-3
  - Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki, mengingat pada usia ini baik perempuan maupun laki-laki sama-sama menyukai kegiatan bermain secara aktif.
  - SES B-A (Menengah dan menengah ke atas)
- Psikografis :
  - Memiliki rasa ingin tahu yang besar, mau belajar.
- Geografis :
  - Wilayah : Kota Surabaya, Jawa Timur, dan dikhususkan bagi yang bertempat tinggal di daerah perkotaan.
- Behavioristik :
  - Aktif, suka bermain, mengikuti banyak kegiatan

#### b. Target Market

Secara umum, berikut merupakan gambaran mengenai karakteristik dari target market media pembelajaran ini:

- Target *market* primer adalah para guru sekolah atau guru pembimbing yang mengajar anak Sekolah Dasar di Surabaya, yang memiliki perhatian terhadap sistem pembelajaran yang baik dan efektif bagi anak. Media ini menjadi alat bantu proses pembelajaran bagi guru untuk pengenalan pakaian adat kepada anak-anak.
- Target *market* sekunder adalah para orang tua yang memiliki anak berusia 6-8 tahun yang tinggal di wilayah perkotaan di Kota Surabaya dan berasal dari golongan kelas ekonomi menengah dan menengah ke atas. Pada umumnya, orang tua yang menjadi target utama media ini adalah orang tua yang memiliki kepedulian terhadap perkembangan kecerdasan sosial, psikologis dan perkembangan kreativitas anak. Mereka tidak hanya sebatas memenuhi kebutuhan material anak tetapi juga menyediakan ruang dan waktu untuk berinteraksi dengan anaknya.

### Metode Pembelajaran dan Penyajian Content

Dalam perancangan media interaktif ini akan dibuat berdasarkan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang sedang dijalani, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2013 dan juga memperhatikan materi-materi yang disesuaikan dengan kriteria mereka. Penyajian content yang ada dalam media interaktif ini meliputi materi tentang pengenalan pakaian adat. Seluruh informasi

pembelajaran akan ditulis ringkas pada sebuah buku. Informasi yang dicantumkan ini hanya berisi informasi dasar saja seperti daerah asal, fungsi penggunaan pakaian adat, dan lain-lain. Pada buku ini pula akan ditulis berbagai narasi dalam bentuk dialog pembicaraan tentang aktivitas kehidupan sehari-hari dari daerah asal pakaian adat tersebut. 0

## Konsep dan Jenis Media Pembelajaran

Dalam media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk boneka tangan ini menggunakan konsep belajar sambil bermain. Dengan kegiatan bermain, akan membawa anak untuk lebih menyimak pesan yang tersirat lewat permainan, Target *audiens* diajak langsung permainan pakaian adat melalui media yang telah disiapkan, yakni dengan menggunakan boneka tangan. Dengan adanya komponen permainan dalam wujud konkret berupa boneka akan menjadikan anak tidak cepat bosan karena sistem interaksi nyata yang melibatkan anak. Melalui media ini, sekaligus berupaya untuk menumbuhkan minat anak dan memperbaiki citra pakaian adat yang sering kali dianggap kurang menarik dan membosankan.

Jenis media pengenalan tentang pakaian adat yang akan dirancang dapat termasuk media belajar presentasi maupun media belajar mandiri. Pada media kelas 1 menggunakan media belajar presentasi dan mandiri, sedangkan media kelas 2-3 menggunakan media belajar mandiri. Hal ini dikarenakan media kelas 1 dijadikan sebagai media pendukung oleh guru dalam mengajar pengenalan pakaian adat dalam pelajaran seni dan budaya, akan tetapi tidak menutup kemungkinan siswa dapat mengoperasikan sendiri dengan teman-temannya. Pada media kelas 1, siswa dapat mengoperasikan sendiri dan siswa dapat berinteraksi dengan teman atau gurunya, sehingga dapat mengasah sikap sosialisasi anak dengan lingkungan sekitarnya. Meskipun tergolong dalam media belajar mandiri, tetapi media ini juga masih membutuhkan sedikit bantuan dari pembimbing sehingga anak tidak kehilangan arah. Media belajar mandiri dapat memberikan anak-anak sebuah pengalaman langsung terhadap materi sehingga dapat membantu anak-anak dalam mengingat materi yang disampaikan dalam perancangan.

## Format Desain Media Pembelajaran

### a. Format Bentuk Media

Bentuk media adalah media 2 dimensi dan 3 dimensi. Media 2 dimensi adalah berupa buku panduan yang berbentuk persegi yang berukuran agak besar agar anak dapat melihat dan membaca dengan jelas, kemudian menggunakan *hard cover* dan kertas agak tebal untuk tiap halamannya agar tidak mudah rusak. Sedangkan media 3 dimensi berbentuk boneka tangan yang

terbuat dari kain flanel dan pakaian adat nya bisa diganti-ganti.

### b. Menu *Content*

Isi yang disajikan di dalam media adalah materi-materi pengenalan pakaian adat nasional yang ada di pulau Jawa dan sekitarnya.

### c. Alur Desain Interaktif

Media 3 dimensi yang berbentuk boneka tangan, sistem interaktifnya ialah dengan cara pendidik memakai boneka tangan dan dapat bercerita kepada anak-anak dengan panduan dari buku yang telah disediakan bersama dengan boneka tangan. Pendidik juga dapat bercerita dengan berimprovisasi.

## Konsep Visual

### a. *Colour Tone* (Warna)

Warna yang ingin ditonjolkan dalam perancangan media ini secara keseluruhan adalah warna-warna yang cerah, solid dan kontras karena penggunaan warna-warna yang cerah selalu menarik minat anak-anak yang memang pada dasarnya suka dengan hal yang warna-warni.

Warna-warna cerah dengan teknik pewarnaan merata (blok) dengan tujuan menonjolkan karakter sehingga menarik minat anak terhadap gambar. Penambahan gelap terang dimaksudkan untuk memberi dimensi pada bentuk visual sehingga membantu imajinasi anak secara lebih sempurna.



Sumber: resene.co.nz

**Gambar 9. Contoh penggunaan warna untuk anak-anak**

### b. *Design Type* (Tipografi)

- Tipografi Judul Perancangan *Font* untuk *Headline* dan *Sub-headline* dalam setiap bagian informasi menggunakan *font* dengan bentuk yang lebih unik dan berbentuk seperti tulisan tangan

untuk memberikan kesan santai dan menarik perhatian anak serta sekaligus mampu menggambarkan kesan ceria dan menyenangkan bagi anak-anak.

- Tipografi *Content/Isi*  
*Font* yang akan digunakan dalam *content* perancangan ini adalah *Akbar*. Pemilihan font ini didasarkan pada bentuk font yang *handwriting* dan memiliki kesan menyenangkan. Selain itu pula, *typeface* tersebut dapat menunjang kemudahan anak untuk membaca informasi yang disajikan dan dapat menggambarkan sifat ceria anak-anak.

c. **Page Layout Style (Gaya Tata Letak)**

Desain layout untuk anak-anak harus sederhana, *simple* dan tidak rumit namun tetap menarik agar materi dapat dicerna dengan baik. Desain yang sederhana bukan berarti ditata sembarangan, tetapi penyajiannya tetap berdasarkan layout desain grafis yang baik. Layout hanya terdiri dari visual dan teks yang disusun secara menarik dan rapi.



Sumber: behance.net

**Gambar 10. Contoh gaya Layout buku anak-anak**

d. **Illustration Visual Style (Gaya Ilustrasi)**

Gaya ilustrasi yang dipakai adalah kartun, dengan jenis kartun yang sederhana sesuai untuk ilustrasi anak-anak. Teknik perwarnaan yang digunakan dalam ilustrasi perancangan ini adalah perwarnaan *block* dengan gradasi *block* juga sehingga memudahkan anak untuk memahami gambar lebih baik dibandingkan perwarnaan yang rumit.



Sumber: instagram.com/papercaptain

**Gambar 11. Contoh gaya Ilustrasi anak-anak**

**Media Pendukung**

Disamping merancang media utama sebagai komponen keseluruhan pembelajaran, media pendukung merupakan media yang digunakan dalam memasarkan produk. Berikut ini adalah media-media yang digunakan:

**Merchandise**

- Stiker**  
Anak-anak biasanya suka mengoleksi stiker, maka merchandise berupa stiker juga tepat sebagai sarana promosi, agar anak-anak yang lain melihat dan tertarik dengan media pembelajaran interaktif tersebut. Stiker juga diberikan kepada pengunjung toko mainan atau toko buku yang telah bersedia untuk bekerja sama.
- Pin**  
Pin juga digunakan sebagai salah satu dari sarana promosi. Anak-anak dapat menjadikannya koleksi serta juga dapat disematkan pada tas anak-anak yang dapat membantu kegiatan promosi.
- Notes**  
Notes dijadikan sebagai salah satu sarana promosi. Dibagikan ke anak-anak untuk dipakai menulis, menggambar dan lain-lain.
- Mug**  
Mug akan diberikan bagi pihak-pihak yang telah bersedia untuk bekerja sama dalam membantu promosi dengan memberikan informasi tentang media pembelajaran interaktif yang dibuat.

**Print Ad**

- Poster**  
Poster berfungsi sebagai media promosi produk. Poster akan diletakkan di toko-toko

buku dan mainan maupun di sekolah-sekolah.

b. *X-Banner*

*X-Banner* ditempatkan di toko buku maupun toko mainan serta sekolah-sekolah.

c. Brosur

Brosur berfungsi sebagai pelengkap poster karena dapat berfungsi sebagai pemaparan informasi produk singkat secara menarik. Selain dapat memuat informasi, keunggulan brosur ialah dapat dibawa pulang dan ditunjukkan ke orang lain lagi. Brosur bisa dibagikan di pintu masuk toko-toko buku maupun toko mainan.

### Tas Kain Anak-anak

Tas kain dirancang sebagai tempat untuk membawa semua media promosi yang ada seperti pin, stiker serta brosur. Selain itu pula, tas kain juga dapat berfungsi sebagai media promosi, karena biasanya tas masih akan dipakai kembali oleh pembeli untuk keperluan lainnya. Tas kain juga masih sering dijadikan sebagai koleksi.

### Software yang Digunakan

Software utama yang digunakan dalam membuat perancangan ini adalah Adobe Photoshop, yang ditunjang dengan *software* pendukung yaitu Adobe Illustrator. Adobe Photoshop digunakan dalam membuat visual ilustrasi, sedangkan Adobe Illustrator digunakan dalam membuat layout buku, visual pendukung dan sebagainya.

### Penjaringan Ide

Proses dimulai dari ide besar yaitu *fun and playful*. Terlebih dahulu menentukan logo yang akan digunakan dengan *tone* warna yang *colorful*. Bentuk logo berangkat dari bentuk geometri sederhana, yaitu kotak dan segitiga. Kemudian untuk seluruh media, logo ini akan ditempatkan menjadi bagian elemen penting sebagai identitas media pembelajaran interaktif Bonta.

Pembuatan karakter-karakter untuk setiap provinsi yang ada di Jawa dan Bali. Karakter yang ada dibuat sedemikian mungkin menyerupai bentuk manusia, laki-laki dan perempuan, dengan sedikit sentuhan *style* kartun agar dapat mudah disukai anak-anak. Karakter laki-laki dan perempuan yang ada kemudian digambar dengan menggunakan Pakaian-Pakaian Adat yang ada di provinsi Jawa dan Bali. Pakaian-Pakaian Adat yang digunakan pun di desain sedemikian rupa dengan menggunakan warna-warna cerah, karena menurut psikologi perkembangan anak, anak-anak mudah akrab dan ingat dengan warna-warna yang cerah/warna primer. Dengan pemakaian karakter-karakter ini, diharapkan anak-anak dapat

menyukai dan lebih mudah dalam mempelajari Pakaian-Pakaian Adat yang ada di provinsi Jawa dan sekitarnya. Media pembelajaran utama, yaitu boneka tangan, dibuat menyerupai semirip mungkin dengan desain karakter yang telah ada. Boneka tangan ini dibuat agar dapat membantu pembelajaran anak-anak agar menjadi lebih efektif dan efisien.

### Final Artwork



Gambar 12. Final Logo BONTA



Gambar 13. Final Artwork karakter provinsi Jawa Timur



Gambar 14. Final Artwork karakter provinsi Bali



Gambar 15. Final Artwork karakter provinsi Jawa Tengah



Gambar 18. Final Artwork karakter provinsi DKI Jakarta



Gambar 16. Final Artwork karakter provinsi DI Yogyakarta



Gambar 19. Final Artwork karakter provinsi Banten



Gambar 17. Final Artwork karakter provinsi Jawa Barat



Gambar 20. Eksekusi final Boneka Tangan 1

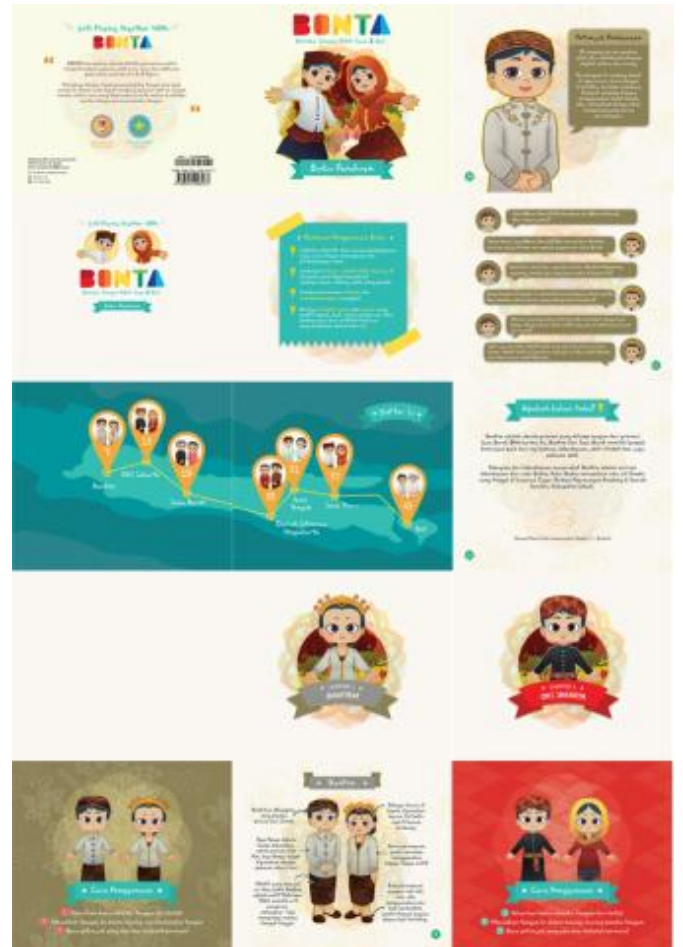




Gambar 21. Eksekusi final Boneka Tangan 2



Gambar 22. Final Artwork Cover Buku Panduan



Gambar 23. Final Layout Halaman Buku Panduan

#### 4.3. Media Pendukung



Gambar 24. Final Desain Pin



Gambar 25. Final Desain Stiker



Gambar 26. Final Desain Notes



Gambar 27. Final Desain Brosur



Gambar 28. Final Desain Mug



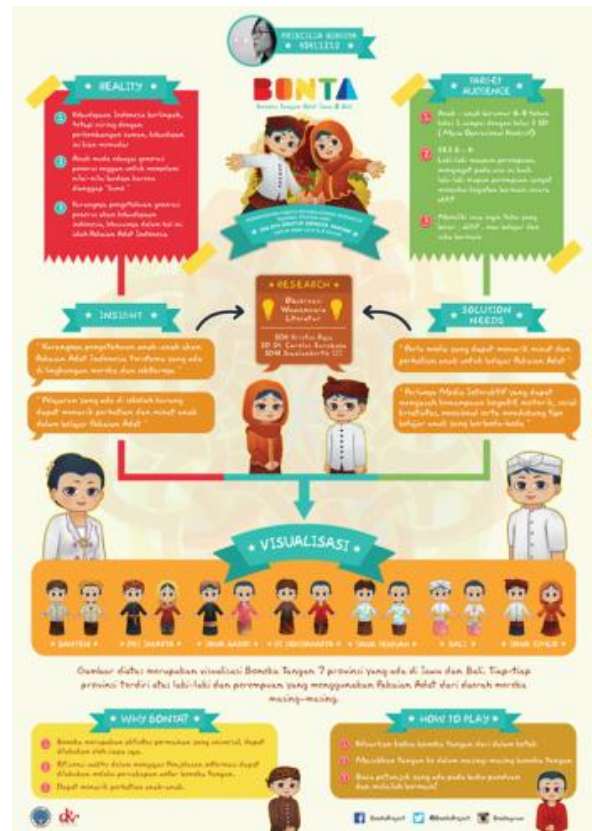
Gambar 29. Final Desain Tas Kain (Tote Bag)



Gambar 30. Final Desain Poster Promosi



Gambar 31. Final Desain X-Banner



Gambar 32. Final Desain Poster Konsep Karya



Gambar 33. Final Desain Poster Konsep Karya

## Simpulan

Pakaian Adat mencirikan setiap daerah dan memiliki model, warna, hiasan dan motif yang berbeda-beda pula. Akan tetapi, seiring berkembangnya zaman, nilai nasionalisme terhadap nilai-nilai ini kian memudar. Faktanya sekarang generasi muda, terutama

anak-anak, masih banyak yang kurang pengetahuan tentang Pakaian Adat Indonesia. Tidak hanya tidak mengenali Pakaian Adat Indonesia, akan tetapi juga tidak mengenali Pakaian Adat yang ada di lingkungan mereka tinggal dan sekitarnya. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat memperkenalkan Pakaian Adat Jawa dan sekitarnya kepada anak-anak melalui cara yang menarik. Proyek “BONTA” dirancang dengan menciptakan suatu media interaktif yang mengajak anak-anak untuk lebih mengenal budaya, khususnya dalam hal ini Pakaian Adat, yang ada di lingkungan tempat mereka tinggal. Dalam perancangan ini, media interaktif yang digunakan adalah Boneka Tangan yang dianggap mudah akrab dengan anak-anak serta cara alternatif dalam mengajarkan Pakaian Adat ke anak-anak. Diharapkan dari pembuatan tugas akhir ini, masyarakat khususnya anak-anak usia 6-8 tahun dapat mencintai budayanya dan menumbuhkan rasa peduli terhadap budaya Indonesia.

## Daftar Pustaka

- Al-Rasyid. (2010). *Boneka Sebagai Media Pembelajaran*. Diunduh 30 April 2015 dari <http://al-rasyid.blog.undip.ac.id/tag/boneka-sebagai-media-pembelajaran/>
- Andang, Ismail. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Azhar, Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Bahri, Syaiful. (2000). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bean, Reynold. (1995) *Cara Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Blumenthal, Eileen. (2005). *Puppetry and Puppets*. New York: Thames & Hudson, Ltd.
- Bonnoh, Yohanes. (1985). *Lungun dan Upacara Adat*. Samarinda.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Herry Chandra, Oktiva. (2010). *Stereotip Jender pada Anak*. Skripsi Sarjana. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hurlock, Elizabeth B. (1999) *Perkembangan Anak Jilid 1: Edisi keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Indonesia Indah buku ke-10: Busana Tradisional. Jakarta: Yayasan Seri Harapan Kita, n.d.
- Marissa, Sabrina. (2010). *Perancangan Paper Toys Sebagai Media Pengenalan Pakaian Adat Indonesia untuk Anak-anak usia 7-12 tahun*. Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Mubarok, M. Mufti. (2008). *Plus BCM Rahasia Cerdas Belajar Sambil Bermain*. Surabaya: PT. Java Pustaka.
- Munadi, Yudhi. (2010) *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ningtyas, Arya. (2011). *Melatih Fisik & Mental Anak dengan Kegiatan Bermain*. Diunduh 8 Oktober 2014 dari <http://edukasi.kompasiana.com/2011/05/21/melatih-fisik-mental-anak-dengan-kegiatan-bermain-365866.html/>
- Papalia, E Diane. (1995). *Human Development: Sixth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Rizky, R. and T. Wibisono. (2012). *Mengenal Seni & Budaya Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif, 2012.
- Sanaky, H.A.H. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sukardi, Dewa Ketut. (1990). *Analisis tes psikologis dalam penyelenggaraan bimbingan di sekolah, Vol. 1*.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wenny. (2005). *Perancangan Serial Buku dan Peraga Pendidikan Pengenalan Pakaian Adat Nasional untuk Anak-anak*. Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Widarmanto, Tjahjono. (2008). *Pendidikan Yang Berperspektif Gender*. 2008. Diunduh 8 Oktober 2014 dari <http://tanahkapur.blogspot.com/>