



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 8295-8308

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Perancangan Visual Karakter Mainan Boneka Fashion Sebagai Media Edukasi Pakaian Adat Suku Jawa untuk Anak Usia Prasekolah

Zahra Agnestia Wiedhella^{1✉}, Alfian Candra Ayuswantana², Widyasari³

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Email: 20052010119@student.upnjatim.ac.id^{1✉}

Abstrak

Pakaian merupakan sebuah barang yang dipakai, sedangkan adat adalah sebuah budaya atau cara (kelakuan) yang sudah menjadi kebiasaan dan memiliki sebuah ciri khas. Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan keragaman budaya serta memiliki ciri khas budayanya sendiri pada setiap suku yang tersebar di berbagai pulau yang ada. Pakaian adat merupakan salah satu ragam kekayaan yang dimiliki Indonesia yang mana harus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa. Salah satu permasalahan utama dalam dunia pendidikan adalah kurang efektifnya metode pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, dibutuhkan sebuah inovasi dalam hal gaya belajar siswa. Anak tidak hanya duduk diam mendengarkan ceramah yang disampaikan gurunya tetapi mereka juga aktif berinteraksi dengan berbagai bahan, benda, dan anak-anak lain yang ada di sekitar mereka. Pengalaman bermain yang disukai tersebut otomatis akan menunjang perkembangan dan pertumbuhan anak secara optimal. Perkembangan boneka dari zaman ke zaman berbeda dari segi bentuk fisiknya maupun fungsinya. Boneka di era sekarang memiliki fungsi yang sangat luas dilihat dari bentuk fisiknya, mulai dari aksesoris, furniture, mainan, bahkan media belajar. Dengan alat peraga sebagai media belajar akan sangat membantu proses anak dalam menangkap ilmu maupun suatu makna. Karakter merupakan hal yang penting dalam pembuatan suatu produk. Karakter-karakter ini seringkali "menancap" kuat diingatan seseorang. Nilai jual suatu produk akan berkurang tanpa adanya elemen karakter. Rancangan sebuah desain karakter memerlukan karakter yang memiliki ciri khas dan kepribadian, ekspresi wajah dalam memotret emosi, bahasa tubuh untuk menyampaikan sebuah cerita atau pesan.

Kata Kunci: *Pakaian, Belajar, Bermain, Karakter*

Abstract

Indonesia is an archipelago that is rich in cultural diversity and has its own cultural characteristics in each tribe spread across the various islands. Traditional clothing is one of the wealth owned by Indonesia which must be preserved by the next generation. One of the main problems in the world of education is the lack of effective learning methods used by learners. In improving the quality of education, it takes an innovation in terms of student learning styles. Children not only sit quietly listening to lectures delivered by their teachers but they also actively interact with various materials, objects, and other children around them. The development of dolls from era to era is different in terms of their physical form and function. Dolls in the current era have a very broad function in terms of physical form, ranging from accessories, furniture, toys, and even learning media. The design of a doll design requires visual characters that have characteristics and personality, facial expressions in capturing emotions, body language to convey a story or message.

Keywords: *Clothes, Learn, Play, Characters*

PENDAHULUAN

Pakaian adat merupakan suatu pakaian yang digunakan masyarakat di suatu daerah tertentu saat melakukan acara, kelahiran, ritual, penyambutan tamu, maupun pagelaran seni budaya. Pakaian adat juga dijadikan simbol kebudayaan dari suatu daerah. Indonesia yang terdiri dari ribuan suku yang memiliki adat istiadat yang bermacam-macam, pakaian adat yang ada pun bermacam-macam. Pakaian adat dulunya digunakan sebagai pembeda antar suku atau penduduk dalam kehidupan sehari-hari. Namun sekarang fungsi asli dari pakaian adat tersebut sudah bergeser seiring berkembangnya zaman dan masyarakat sudah beralih dengan pakain modern yang dinilai lebih simple dan kekinian. Pada zaman modern ini pakaian adat sudah tidak dipakai dalam kehidupan sehari-hari karena dinilai kurang praktis.

Di era modern sekarang kalangan masyarakat khususnya peserta didik telah melupakan pakaian adat bahkan ada yang tidak mengetahuinya sama sekali. Karena banyak dan beragam bentuknya seolah-olah membuat tidak peduli dan cenderung malas untuk mempelajari atau mengingat tentang kekayaan pakaian adat di Indonesia. Masyarakat Indonesia sudah sepatutnya menjaga dan melestarikan kebudayaan yang ada. Namun, apabila mempelajari keanekaragaman Indonesia hanya dari membaca dirasa kurang efisien dikarenakan minimnya angka literasi masyarakat Indonesia khususnya untuk anak-anak yang lebih suka bermain daripada belajar. Masa prasekolah adalah masa keemasan perkembangan anak, di mana perkembangan anak berkembang pesat serta kemampuan daya serap anak yang meningkat. Anak-anak cenderung tertarik pada permainan yang didalamnya terdapat objek desain yang menarik. Dengan alat peraga seperti karakter kartun

dalam bentuk boneka sebagai media belajar akan sangat membantu proses anak dalam menangkap ilmu maupun suatu pesan yang ingin disampaikan. Pembuatan karakter merupakan hal penting yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan produk. Visual karakter membawa cerita dan pesan yang ingin disampaikan film, buku cerita, komik, mainan dan video games kepada para penikmatnya. Karakter memerlukan unsur-unsur visual supaya pesan dapat tersampaikan dengan baik.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Metode yang dilakukan oleh seseorang berbeda-beda berdasarkan kebutuhannya, dalam perancangan visual karakter mainan boneka fashion ini menggunakan metode deskriptif analisis, pengertian deskriptif analisis adalah suatu metode yang merupakan paparan atau deskripsi atas fenomena yang terjadi di alam. Pola pengembangannya yaitu dengan melakukan beberapa tahapan analisis yang disertai dengan studi literatur yang mendukung teori.

Tahapan-tahapan dalam metode perancangan ini dimulai dari pencarian ide kemudian mencari permasalahan dan tujuan dari perancangan. Tahapan setelah mengetahui permasalahan dan tujuannya kemudian bisa mengumpulkan data primer maupun sekunder. Apabila data-data sudah lengkap, maka bisa melakukan tahapan selanjutnya yaitu analisis data perancangan. Dalam tahap ini hasil akhir berupa konsep rancangan dan kemudian bisa melanjutkan untuk merancang objek tersebut.

Objek Perancangan

Objek dari perancangan yang dilakukan oleh penulis ini adalah boneka pakaian adat suku Jawa. Pakaian adat suku Jawa yang dimaksud adalah Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Jawa Barat. Boneka pakaian adat ini ditujukan kepada anak usia prasekolah sebagai target utama. Anak usia prasekolah bisa menggunakan boneka ini sebagai menambah kecintaan dan pengetahuan terhadap kebudayaan Indonesia khususnya pakaian adat. Selain itu, juga dapat melatih sensor motorik pada anak usia prasekolah yang merupakan fokus utama dalam pembelajaran mereka. Mainan boneka ini juga dapat menunjang aktivitas belajar pada anak yang cenderung aktif dan lebih suka bermain. Dengan pengenalan pakaian adat sejak dini, proses belajar pada bangku sekolah dasar akan lebih maksimal.

Teknik Pengumpulan Data

Data Primer

Wawancara

Proses pengumpulan data primer untuk perancangan ini penulis mewawancarai dua guru dari TK yang berbeda, CEO dan *Co-founder* PT Citra Balita Kirana, dan psikolog anak. Wawancara yang dilakukan kepada guru TK guna mengetahui pendidikan anak TK, serta pengetahuan anak TK terhadap kebudayaan Indonesia khususnya pakaian adat. Selanjutnya penulis melakukan wawancara kepada CEO dan *Co-founder* PT Citra Balita Kirana guna mengetahui karakteristik desain karakter dan *merchandise* yang gemari oleh anak-anak, baik dari segi teknik perancangan, gaya gambar, dan hal-hal yang perlu diperhatikan ketika merancang sebuah desain karakter yang dikhususkan untuk anak-anak. Lalu wawancara kepada psikolog anak juga dilakukan guna mengetahui karakter anak usia prasekolah dan mengetahui pengetahuan apa saja yang dapat diterima dan harus diajarkan kepada anak usia prasekolah.

Observasi

Observasi dilakukan di sekolah TK yang penulis kunjungi, yaitu TK Mutiara Bangsa dan TK Tunas Mandiri. Kedua Tk tersebut berada di Surabaya. Penulis mengamati lingkungan sekolah guna mengetahui mainan apa saja yang digunakan dalam pembelajaran. Penulis juga mengamati karya-karya yang dibuat oleh anak-anak guna mengetahui warna-warna yang sering dipakai oleh anak-anak. Penulis juga melakukan observasi pada dua keluarga yang memiliki anak usia prasekolah guna mengetahui berapa banyak boneka yang dimiliki oleh anak-anak mereka.

Kuesioner

Penyebaran kuesioner ditujukan kepada segala umur mulai dari 17-26 tahun guna mengetahui apakah pengetahuan pakaian adat masih tersimpan baik dalam ingatan mereka, baik yang masih mempelajari maupun yang sudah tidak mempelajari. Kuesioner ini juga disebar guna mengetahui kapan terakhir kali belajar tentang pakaian adat agar target audiens dari perancangan ini dapat menyesuaikan fakta di lapangan.

Focus Group Discussion (FGD)

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan dengan anak TK Tunas Mandiri sejumlah 30 anak. FGD ini dilakukan guna mengetahui sejauh mana anak-anak menangkap informasi tentang pakaian adat. Selain itu FGD ini juga berguna untuk mengetahui gaya gambar yang disukai anak-anak.

Sintesa Data

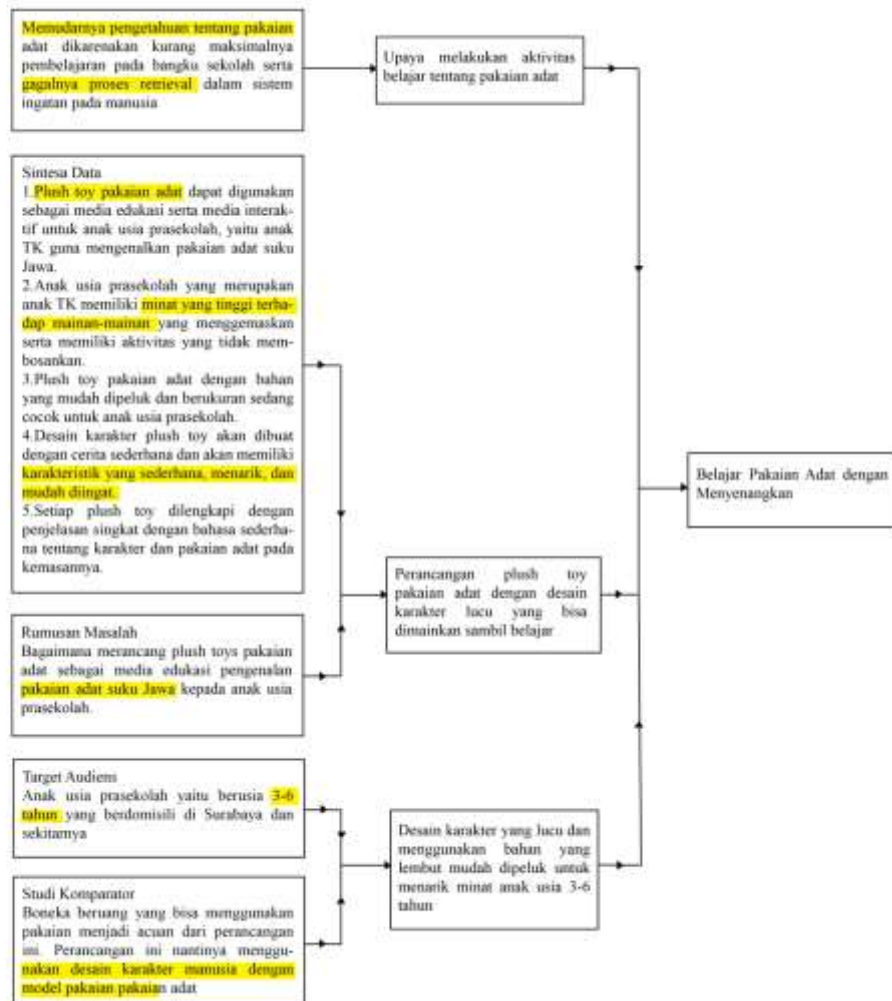
Berdasarkan hasil analisis dari data-data yang telah dikumpulkan, penulis dapat menarik poin-poin yang akan menjadi sintesa data dari perancangan desain karakter plush toy pakaian adat ini. Berikut adalah poin-poinnya:

1. *Plush toy* pakaian adat dapat digunakan sebagai media edukasi serta media interaktif untuk anak usia prasekolah, yaitu anak TK guna mengenalkan pakaian adat suku Jawa.
2. Anak usia prasekolah yang merupakan anak TK memiliki minat yang tinggi terhadap mainan-mainan yang menggemaskan serta memiliki aktivitas yang tidak membosankan.
3. *Plush toy* pakaian adat dengan bahan yang mudah dipeluk dan berukuran sedang cocok untuk anak usia prasekolah.
4. Desain karakter plush toy akan dibuat dengan cerita sederhana dan memiliki karakteristik yang simpel, menarik, dan mudah diingat.
5. Setiap plush toy dilengkapi dengan penjelasan singkat dengan bahasa sederhana tentang karakter dan pakaian adat pada kemasannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perumusan Konsep

Perumusan Keyword



Gambar 4.1 Perumusan *Keyword*

(Sumber: Dokumen pribadi)

Dari perumusan keyword diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa "Belajar Pakaian Adat dengan Menyenangkan" merupakan keyword yang sesuai dengan perancangan visual karakter mainan boneka pakaian adat ini.

Definisi *Keyword*

Berdasarkan perumusan *keyword* sebelumnya, penulis menyimpulkan *keyword* perancangan ini dengan "Belajar Pakaian Adat dengan Menyenangkan". Berikut penjabaran *keyword* berdasarkan makna denotatif dan konotatif.

Makna Denotatif

Keyword dari perancangan ini adalah "Mengenal Pakaian Adat dengan Menyenangkan" terdapat 5 kata yang memiliki arti dalam KBBI sebagai berikut:

- a. Mengenal, yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.
- b. Pakaian adat, yaitu pakaian resmi daerah.
- c. Dengan, yaitu kata penghubung menyatakan hubungan kata kerja dengan pelengkap atau keterangannya.
- d. Menyenangkan, yaitu membangkitkan rasa senang hati; memuaskan; menarik (hati).

Makna Konotatif

Keyword "Belajar Pakaian Adat dengan Menyenangkan" dapat diartikan sebagai upaya untuk mengenalkan pakaian adat kepada anak usia prasekolah dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal tersebut tentunya sesuai dengan tujuan dari perancangan ini, yaitu memberikan pengetahuan tentang pakaian adat sejak dini guna memaksimalkan proses belajar saat masuk sekolah dasar.

Konsep Verbal

Gaya bahasa

Perancangan desain karakter *Plush toy* ini menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak usia prasekolah. Gaya bahasa dalam perancangan ini memiliki dua target audiens, yang pertama yaitu anak usia prasekolah sebagai target audiens utama dan orang tua. Peran orang tua disini adalah sebagai *decision maker*. Anak-anak belum bisa melakukan keputusan ketika diluar sehingga perlu peran *decision maker*, yaitu orang tua. Untuk gaya bahasa pengenalan desain karakter *plush toy* ditujukan kepada anak usia prasekolah. Gaya bahasa yang digunakan adalah susunan kata yang memiliki intonasi ramah, ceria, dan jelas. Sedangkan pemilihan gaya bahasa yang ditujukan kepada *decision maker* bersifat persuasif dan memiliki susunan kalimat yang lebih banyak. Gaya bahasa ini nantinya akan digunakan untuk cerita singkat desain karakter dan pengenalan *plush toy* yang akan dicantumkan dalam kemasan.

Identitas *Plush Toy*

Identitas plush toy adalah bagian dimana plush toy akan dikenal dan diingat. Sama halnya dengan buku, mainan juga memiliki judul tersendiri. Dalam perancangan desain karakter plush toy, identitas plush toy akan diberi nama "Kenali Aku" dengan sub judul "Ayo Belajar Sambil Bermain Bersamaku". Mengacu pada keyword yang sudah dirumuskan,

identitas plush toy ini memiliki arti bahwa mengenal sesuatu itu sangat penting agar kita bisa berteman dengannya. Dengan mengenal pakaian adat melalui desain karakter yang menyenangkan serta plush toy yang tidak membosankan, aktivitas belajar mengenal pakaian adat akan menjadi suatu ingatan yang tidak terlupakan.

Cerita Singkat Desain Karakter

Desain karakter yang menjadi acuan pembuatan plush toy ini memiliki cerita singkat. Desain karakter yang akan diangkat ada dua, bernama Cici dan Dudu. Pemilihan nama desain karakter yang sederhana ini dimaksudkan agar anak usia prasekolah dapat mengingat, membaca, dan melafalkan dengan jelas. Cici dan Dudu merupakan saudara kembar perempuan dan laki-laki. Cici lahir beberapa menit lebih dulu daripada Dudu. Kedua orang tua Cici dan Dudu suka berpergian ke seluruh pulau yang ada di Indonesia sehingga Cici dan Dudu dapat melihat banyak sekali kebudayaan dan keragaman yang ada di Indonesia. Setiap berkunjung ke suatu daerah atau pulau, Cici dan Dudu suka mencoba dan memakai pakaian adat asal daerah yang sedang dikunjungi oleh mereka.

Storytelling

Storytelling dalam perancangan desain karakter *plush toy* dimuat dalam sebuah website yang dapat diakses melalui scan barcode yang berada di kemasan *plush toy*. Website *dilayout* sederhana berisi satu halaman. Website berisi pengenalan desain karakter dan cerita perjalanan kedua desain karakter mengelilingi pulau-pulau di Indonesia. Untuk *storytelling* hanya seputar pengenalan Cici dan Dudu serta cerita singkat kunjungan Cici dan Dudu pada suatu daerah.

Anatomi Desain Karakter

Anatomi desain karakter dibagi menjadi dua, yaitu versi Cici dan versi Dudu, karena pada dasarnya Cici adalah seorang anak perempuan sedangkan Dudu adalah seorang anak laki-laki. Proporsi anatomi antara Cici dan Dudu adalah sama, yang membedakan adalah bagian kepala khususnya wajah yang memuat ekspresi Cici dan Dudu. Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

Anatomi Pakaian Adat

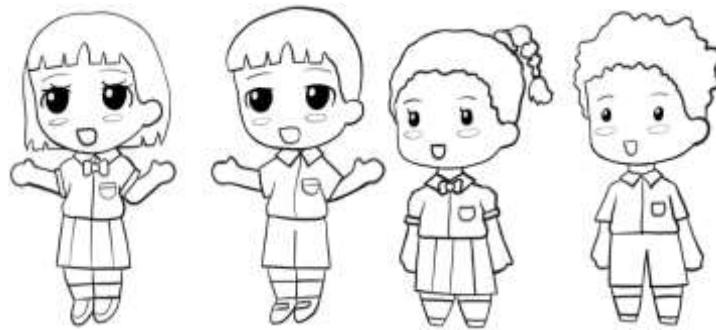
Anatomi pakaian adat menjelaskan detail pakaian yang dikenakan oleh Cici dan Dudu. Anatomi pakaian adat ini terbagi menjadi tiga, yaitu kepala, pakaian utama, dan aksesoris. Bagian kepala menjelaskan topi atau aksesoris yang terdapat pada pakaian adat. Pakaian utama meliputi pakaian bagian atas dan bawah. Untuk aksesoris meliputi semua aksesoris

yang menempel dibadan mulai dari leher sampai ujung kaki. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Konsep Visual

Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan dalam perancangan desain karakter plush toy ini adalah manusia yang memiliki proporsi anak-anak. Namun tidak seperti proporsi anak-anak realistis karena bagian kepala cenderung sedikit lebih besar dengan ukuran badan yang kecil. Gaya gambar yang dimaksud bisa disebut dengan gaya gambar kartun atau tiruan manusia dengan bentuk sederhana. Kedua tangan berukuran sedikit lebih panjang dari ukuran realistis dan tidak terdapat jari kaki dan tangan. Penggambaran alat indra dibuat sederhana namun mudah dikenali. Gaya gambar ini dipilih berdasarkan hasil wawancara dengan CEO dan Co-Founder PT Citra Balita Kirana serta FGD yang dilakukan dengan anak usia prasekolah sebanyak 30 partisipan.



Gambar 4.2 Gaya Desain *Plush Toy*

(Sumber: Dokumen pribadi)

Warna

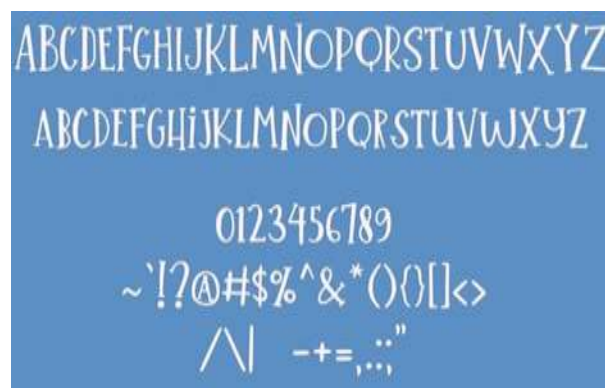
Warna yang digunakan dalam perancangan desain karakter *plush toy* ini adalah warna cerah atau warna primer. Warna ini dipilih karena anak usia prasekolah hanya mengenal warna-warna primer dan cenderung suka dengan benda-benda yang berwarna cerah. Hal ini dibuktikan ketika kegiatan FGD yang dilakukan penulis. Anak usia prasekolah mewarnai desain karakter dengan warna-warna yang cerah. Pewarnaan dari desain karakter dilakukan dengan simpel dan tidak memiliki banyak bayangan atau *shading*. Dalam desain karakter Baba, Lili, dan Tata, hanya menggunakan 3-4 warna utama dan tidak menggunakan *shading* yang rumit.



Gambar 4.3 Warna (Sumber: <https://balita.co/id/>)

Tipografi

Perancangan desain karakter *plush toy* pakaian adat ini menggunakan *Font Mangaba* dalam penulisannya dikemasan *plush toy*. Untuk ukuran maksimal dan minimalnya adalah 48pt dan 14pt. Font sekunder menggunakan *Font Little Summer* yang digunakan dalam penulisan cerita singkat Cici dan Dudu dalam *website*. *Font Little Summer* memiliki ukuran 28pt untuk judul dan 12pt untuk isi. Kedua *font* dipilih berdasarkan riset yang dilakukan ketika FGD yang menunjukkan anak usia prasekolah menyukai huruf yang cenderung bulat dan tidak kaku.



Gambar 4.5 Tipografi 2 (Sumber: Dokumen pribadi)

Layout

Perancangan desain karakter *plush toy* pakaian adat ini juga memerhatikan prinsip *layout*. Prinsip *layout* yang dimaksud adalah keseimbangan, kesatuan, proporsi, irama, dan kontras. *Layout* dalam perancangan ini digunakan dalam *website* dan kemasan dari *plush toy*. Margin yang digunakan dalam kemasan *plush toy* adalah 3 cm dari pinggir kertas.

Desain Karakter

Desain karakter untuk Cici dan Dudu mengacu pada visual gaya gambar yang telah dilakukan diskusi dan dipilih oleh anak usia prasekolah.



Gambar 4.6 Desain Karakter Cici dan Dudu
(Sumber: Dokumen pribadi)

Desain Logo

Desain logo yang dibuat menggunakan perpaduan ilustrasi dan tipografi, ilustrasi yang digunakan adalah desain karakter Cici dan Dudu.



Gambar 4.8 Desain Logo Cici dan Dudu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.10 Desain Logo Cici dan Dudu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Konsep Media

Media Utama

Media utama dari perancangan desain karakter plush toy pakaian adat adalah plush toy berkarakter manusia yang memakai pakaian adat Suku Jawa, yaitu Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Jawa Barat. Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Plush toy Cici dan Dudu yang memiliki panjang 19 cm dengan lebar 12 cm terbuat dari kain nylex dengan isi dacron lembut dan empuk.
2. Replika pakaian adat Jawa Timur, Jawa Tengah dan Jawa Barat terbuat dari beberapa bahan yakni, kain satin, kain tile, kain katun dan kain batik.
3. Replika pakaian adat Jawa Timur, Jawa Tengah dan Jawa Barat dijahit menggunakan mesin jahit.
4. Desain karakter Cici dan Dudu merupakan karakter utama yang memperkenalkan pakaian adat Jawa Timur, Jawa Tengah dan Jawa Barat.
5. Plush toy pakaian adat ini berjudul "Kenali Aku" menceritakan tentang perjalanan Cici dan Dudu mengelilingi Indonesia sambil memperkenalkan pakaian adat. Plush toy ini juga dilengkapi dengan replika pakaian adat yang dapat digunakan secara interaktif.
6. Plush toy pakaian adat ini nantinya akan dipublikasikan secara online di media sosial penulis serta dikomersilkan dengan sistem pre order.

Media Pendukung

Media pendukung perancangan ini disimpulkan dari analisis data consumer journey. Media pendukung perancangan desain karakter plush toy pakaian adat ini meliputi buku tulis, alat tulis, stiker, tempat bekal, botol minum, gantungan kunci, tas ransel dan kaos kaki.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan visual karakter mainan boneka fashion sebagai media edukasi pakaian adat suku jawa untuk anak usia prasekolah, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran menggunakan mainan sangat efektif untuk anak usia prasekolah dimana dapat memberikan kesan menyenangkan serta ilmunya bisa ditangkap dan diingat dalam waktu cukup panjang.
- b. Mainan boneka fashion Cici dan Dudu berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perancangan dan target audiens.
- c. Beberapa tools dalam perancangan mainan boneka fashion Cici dan Dudu ini juga semakin membantu dalam efisiensi dan efektifitas pembelajaran dibanding metode

lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- 5 Manfaat Bermain Boneka Bagi Anak - Suara merdeka. (n.d.). <https://www.suaramerdeka.com/gaya-hidup/pr-042727246/5-manfaat-bermain-boneka-bagi-anak>
- Andi Ramlan. (2021). Desain Permainan Papan untuk Mengenal Rumah Dan Pakaian Adat Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Kreatif : Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 9(1), 12. <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v8i2.145>
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Saleh, S. U. (2023). Identifikasi Penggunaan Pakaian adat melalui Pembelajaran Muatan Lokal di Paud Kecamatan sekarbela Kota Mataram. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52400>
- Diana, D., & Nugraha, A. A. (2020). Aplikasi Pengenalan Pakaian Adat Menggunakan augmented reality Dengan Metode markerless. *Jurnal Informatika*, 20(2), 127–135. <https://doi.org/10.30873/ji.v20i2.2265>
- Dewi, I. A., & Indrawati, K. R. (2014). Perilaku Mencatat Dan Kemampuan memori pada proses Belajar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(2). <https://doi.org/10.24843/jpu.2014.v01.i02.p03>
- F, A. M., Sumardi, S., & Elan, E. (2020). Meningkatkan kemampuan berbicara Anak Melalui metode Bercerita Dengan Menggunakan boneka tangan pada kelompok b di tk plus Salsabil Kabupaten Cirebon. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 3(1), 11– 23. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26664>
- Fitinline. (2016, March 15). 6 jenis Kain Untuk Membuat Boneka. Fitinline. <https://fitinline.com/article/read/6-jenis-kain-untuk-membuat-boneka/>
- Gusmania, Y., & Amelia, F. (2019). Pendampingan Pembuatan Kerajinan Tangan dari Kain Flanel sebagai Usaha Kecil Menengah (UKM) masyarakat di kelurahan Sei Langkai. *MINDA BAHARU*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.33373/jmb.v3i1.1908>
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). VISUALISASI DESAIN Karakter Mahasiswa Jurusan desain komunikasi visual pada Papan Permainan Kuliah Seni & DESAIN. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 278. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1552>
- Inaya, M., Katarina, D., & Julaeha, S. (2021). Perancangan aplikasi Edukasi Pakaian Adat tradisional Indonesia berbasis android. *Journal of Information System, Applied*,

Management, Accounting and Research, 5(1), 227.
<https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i1.366>

- John, J. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Pakaian Adat Dengan macromedia flash CS6 Untuk Tingkat sekolah dasar. *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.22303/proporsi.6.1.2020.25-34>
- Nizam, R. (2021). Hiasan dinding Velboa Bertema Kasih Ibu Melalui Teknik pyrography. *Ornamen*, 17(1), 51–62. <https://doi.org/10.33153/ornamen.v17i1.3242>
- SeventhQueen, & Museumnusantara, M. (2022, August 2). Pakaian Adat Jawa: Jawa Barat, Jawa Tengah, & jawa Timur Terlengkap. Museum Nusantara - Info Wisata Sejarah Indonesia. <https://museumnusantara.com/pakaian-adat-jawa/>
- Umam. (2023, June 26). Pakaian Adat jawa timur: Jenis, Keunikan, Dan Penjelasan. Gramedia Literasi. <https://www.gramedia.com/literasi/pakaian-adat-jawa-timur/>
- Prestiliano, J., Sarisih, D. P., & Utami, B. S. (2020). Analisis dan Perancangan asset game rumah Dan Pakaian Adat bali berbasis pixel art 2d. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 2(2), 93–102. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.26458>
- Winda. (2016). Boneka Jari Sebagai pembelajaran Kelas Rendah sekolah dasar. *EduHumaniora|Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2857>
- Yulianti, I. (2021). Perancangan DESAIN karakter Jole Berbasis lokal flores, Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(1), 63–72. <https://doi.org/10.24821/jags.v7i1>.