

PERANCANGAN PUZZLE SEBAGAI MEDIA APLIKASI TIPOGRAFI VERNAKULAR BERTEMAKAN BINATANG, BUAH DAN SAYURAN (MEDIA PENGENALAN HURUF BAGI ANAK USIA 4-5 TAHUN)

Ratu Giofanie Rachmah
Syarafah*
Universitas Nusa Putra
ratu@nusaputra.ac.id

Elida Christine Sari
Universitas Nusa Putra
elida@nusaputra.ac.id

Agus Darmawan
Universitas Nusa Putra
agusdarmawandkv@nusa
putra.ac.id

Tulus Rega Wahyuni E
Universitas Nusa Putra
tulus@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Puzzle dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan di Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak. Oleh karena hal tersebut penulis melakukan penelitian dengan menggunakan media puzzle untuk mendukung pembelajaran khususnya usia (4-5 tahun) dengan menggunakan tipografi vernakular dengan bertemakan hewan buah-buahan dan sayuran.

Katakunci: Puzzle; Anak Usia Dini; Tipografi; Vernakular;

ABSTRACT

Puzzles were chosen as a solution to solve problems in the Early Childhood Education School (PAUD). A puzzle is a picture that is divided into pieces of a picture which aims to hone thinking power, practice patience, and get used to sharing skills. In addition, puzzle media can also be called educational games because it is not only for playing but also sharpening the brain and training between the speed of the mind and the hand. Therefore, puzzle media is expected to improve children's learning outcomes. Because of this, the authors conducted research using puzzle media to support learning, especially for ages (4-5 years) using vernacular typography with the theme of animal fruits and vegetables.

Keywords: Puzzle; Early Childhood; Typography; Vernacular;

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya pengertian pendidikan (UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Maka dari itu pendidikan sangat dibutuhkan bagi semua masyarakat, sudah banyak pendidikan sekolah yang memberikan pengajaran, bimbingan dan pembelajaran. Seperti, PAUD, TK, SD, SMP/Mts, SMA/MA.

Pendidikan yaitu, tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan

yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. (Ki Hajar Dewantara)

Sekolah adalah sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan, terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organik (Wayne dalam buku Soebagjo Atmodiwiro, 2000 hlm 37). Sedangkan berdasarkan UU No.2 tahun 1989 sekolah adalah satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar.

Sekolah adalah suatu lembaga atau tempat untuk belajar seperti membaca, menulis dan belajar untuk berperilaku yang baik. Sekolah juga merupakan bagian integral dari suatu masyarakat pada masa sekarang. Sekolah juga merupakan lingkungan kedua tempat anak-anak berlatih dan menumbuhkan kepribadiannya.

Menurut Zanti Arbi dalam buku Made Pidarta, 1997 (hlm 171). Pada Tanggal 16 Mei 2005 diterbitkan peraturan pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan. Dengan PP 19/2005 itu, semua sekolah di Indonesia diarahkan dapat menyelenggarakan pendidikan yang memenuhi standar nasional. Pendidikan standar wajib dilakukan oleh sekolah-sekolah di Indonesia.

UU No.2 tahun 2003 Bab IV pasal 13 ayat 1 berbunyi, 'jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya'. Pendidikan formal meliputi pendidikan dasar seperti SD, SMP/Mts, pendidikan menengah seperti SMA/SMK/MA, pendidikan tinggi seperti Universitas, Institut dan Sekolah Tinggi.

Pendidikan informal terdapat dalam pasal 27 ayat 1 disebutkan bahwa 'kegiatan pendidikan informal yang dilakukan oleh keluarga dan lingkungan kegiatan belajar secara mandiri'. Pendidikan nonformal adalah kegiatan pendidikan yang berfungsi mengembangkan potensinya meliputi kecakapan hidup, seperti pendidikan anak usia dini, salah satunya belajar membaca, menulis dan berhitung atau sering disebut juga dengan 'calistung'.

Calistung merupakan salah satu cara belajar anak untuk mengembangkan potensinya, Calistung singkatan dari baca menulis dan berhitung, Direktur Jendral Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Harris Iskandar mengatakan memberikan materi calistung pada anak-anak usia dini akan membuat semangat belajar memudar.

Hal itu akan berdampak lebih panjang seiring berjalan usia si kecil. Harris merujuk pada sebuah riset yang dilakukan Institusi di Amerika Serikat terkait fade Out Effect pada anak usia dini yang diberikan calistung.

Menurutnya, ada hasil yang signifikan terkait anak usia dini yang di berikan materi calistung dan tidak diberikan.

Maka dari itu PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Salah satu upaya dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pentingnya PAUD untuk pengembangan sosial dan emosional anak, PAUD juga berguna untuk mengasah pengembangan kognitif pada anak. Anak-anak akan belajar tentang cara dasar berpikir lewat dengan bermain. Melalui permainan, anak-anak akan belajar tentang Problem Solving, bersosialisasi dan pelajaran-pelajaran dasar lainnya. Anak-anak pun akan lebih mudah menerima pemahaman yang diberikan. PAUD juga membuat anak-anak berkembang dengan kepribadian sosial dan bisa menjalin pertemanan dengan lebih baik. Cara belajar anak-anak PAUD salah satunya dengan cara mengenalkan huruf (Tipografi).

Tipografi adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebaran pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai 'Visual Language', yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Yang dikutip dalam Buku Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual (karya Wijaya dan Priscila Yunita).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memilih untuk membuat suatu karya inovasi media belajar anak usia dini yang memperkenalkan huruf-huruf dasar yang dibuat dalam bentuk sebuah puzzle yang diberi aksent/hiasan seni/art yang digambar pada puzzle huruf tersebut menjadi sebuah kata, yang sesuai dengan judul laporan Tugas Akhir : "Puzzle Sebagai Media Aplikasi Tipografi Vernakular Bertemakan Binatang, Buah-Buahan dan Sayuran".

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada tahun 1964 kurikulum untuk PAUD lebih dikenal dengan rencana pendidikan yang mana menerapkan *system* pendidikan Pancawardhana yaitu, siswa diarahkan pada perkembangan menjadi manusia Pancasila yang bertanggung jawab. Setelah kurikulum tahun 1964, pemerintah membenahi kurikulum pada tahun 1968 dengan adanya pedoman resmi bagi penyelenggara pendidikan Taman Kanak-kanak di Indonesia. Delapan tahun kemudian tepatnya pada tahun 1976 melalui keputusan Mendikbud No

054/U/1977 pasal 6 menjelaskan bahwa pendidikan agama pada pendidikan di TK (Taman Kanak-kanak) diintegrasikan ke dalam bidang pengembangan Pendidikan Moral Pancasila, Bahasa Daerah dijadikan sebagai bahasa pengantar dan persiapan membaca, menulis dan berhitung untuk persiapan anak masuk sekolah dasar pada pendidikan *Scholastic*. Pada tahun 1984 *dimana* pendidikan TK disesuaikan dengan bakat, minat, kemampuan dan kebutuhannya supaya siswa lebih mudah bergerak dan dapat memilih kegiatan sesuai dengan kebutuhan. Sehingga pada tahun 1984 ini pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas yang berorientasi pada acara belajar siswa (CBSA). Peraturan pemerintah no. 27 tahun 1990 tentang pendidikan prasekolah dan secara khusus telah diatur dalam Kepmendikbud RI no. 0486/zu/1992 tentang TK. Pada kurikulum tahun 1994 pembelajaran menggunakan tema dan subtema yang merupakan pokok bahasan yang dikembangkan lebih lanjut oleh guru menjadi program kegiatan pembelajaran operasional.

Pada kurikulum tahun 2004 menggunakan *system* semester. Pada dasarnya guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, namun juga sebagai motivator dalam pembelajaran. Pada tahun 2010, Pemerintah menerbitkan standar Nasional PAUD no.58 tahun 2010. Pengembangan kurikulum pada tahun ini dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) lebih mengacu pada Standar Nasional Pendidikan (SNP). Standar Nasional PAUD merupakan hasil kajian yang dilakukan terhadap kompetensi TK/RA 2004. Standar ini ditujukan untuk seluruh anak usia dini yaitu dari usia lahir sampai usia 6 tahun. Sehingga kegiatan pengembangan suatu aspek dilakukan secara terpadu dengan menggunakan pendekatan tematik. Adanya perubahan kurikulum tidak hanya berubah secara label saja namun juga diiringi dengan perbaikan *system* pendidikan PAUD khususnya, agar anak usia dini dapat mencapai perkembangannya secara optimal. Di dalam struktur kurikulum tahun 2013 tentang Pendidikan Anak Usia Dini yaitu, merupakan pengorganisasian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar.

2.1. Kompetensi Inti

K- I 1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
K- I 2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik/ atau pengasuh dan teman

K- I 3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan atau/pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba) 2. Menanya; mengumpulkan informasi, mengolah informasi/mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
K- I 4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, <i>music</i> , gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Tabel 2.1. Kompetensi Inti

Sumber: Dokumen Struktur Kurikulum 2013 PAUD

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan setting huruf dan pencetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat maknanya makin meluas. Kini Tipografi dimaknai sebagai, segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Pada prakteknya, saat ini Tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain seperti, multimedia dan animasi, Web dan media Online lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lai. Menurut Rustan (2011, hlm 15). Secara etimologis, tipografi berasal dari kata Yunani yaitu *Tupos* yang memiliki makna yang diguratkan dan *Graphoo* yang memiliki makna tulisan. Hal ini sejalan dengan pendapat Supriyono (2010, hlm.19), bahwa ‘Tipografi berasal dari kata Yunani *Tupos* (yang diguratkan) dan *Graphoo* (tulisan). Dengan adanya suatu perkembangan, istilah tipografi lebih berkaitan dengan gaya atau model huruf cetak. Masa kini istilah tipografi telah berkembang dengan lebih luas lagi, yaitu mengarah kepada ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, mengenai pemilihan dan pengelolaan huruf sesuai dengan tujuan pengaplikasiannya.

2.2. Tipografi Vernakular

Tipografi vernakular tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi mengenai produk saja, tetapi sebagai identitas juga. Vernakular sendiri memiliki arti yaitu, bentuk bahasa yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari oleh suatu golongan atau kaum dalam masyarakat. Tipografi merupakan pengetahuan mengenai huruf yang merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat.



Gambar 2.1 Tipografi Vernakular

Sumber : library.binus.ac.id

Aspek terkait huruf yang dipelajari dalam tipografi tidak terbatas pada satuan elemen huruf dalam suatu bidang (*Layout*). Merujuk kepada pemahaman tersebut, bukan huruf vernakular saja karena melibatkan aspek penataan letak huruf pada bidang tertentu. Menimbang adanya aspek tata letak pada Tipografi Vernakular, metode analisis Van Leeuwen kemudian dibandingkan dengan metode Clausen dalam mengkaji makna tipografi pada buku bergambar. Serafini dan Clausen mengidentifikasi ciri-ciri khusus pada tipografi buku bergambar menggunakan Machin's Inventory of Typographical Meaning Potential.

Tipografi Vernakular diciptakan secara spontan, sesuai dengan karakteristik lingkungan, budaya dan sejarah suatu kelompok masyarakat yang tidak memiliki latar belakang pendidikan desain, khususnya tipografi. Meskipun demikian, morfologi Tipografi Vernakular dapat dipetakan berdasarkan istilah/istilah yang lazim digunakan dalam ilmu tipografi baku.

No.	Istilah dalam Tipografi Vernakular	Istilah dalam Tipografi Buku
1.	Huruf tebal, huruf tipis	Kontras dalam Huruf
2.	Hurf tegak, huruf miring	Kontras yang sering digunakan dalam anatomi tipografi tidak berhubungan dengan warna, melainkan : Struktur huruf
3.	Jarak dekat, jarak jauh	tebal-tipis huruf, atau tingkat perbedaan antara <i>Stem</i> dan <i>Headline Stroke</i> . Ada huruf yang memiliki kontras tinggi, salah satunya <i>Typeface</i> Bodoni. Dan ada juga yang memiliki kontras rendah atau bahkan tidak ada kontras sama sekali, seperti pada kebanyakan <i>Sans Serif</i> , contohnya, Gill Sans dan Futura. Kontras ini berpengaruh pada penampilan visual, keseluruhan block teks, juga berpengaruh terhadap <i>Legability</i> , <i>Readability</i> dan <i>Typographic Color</i> . Dalam rangkuman buku karya Rustan (2011, hlm 80-81).
4.	Huruf besar, huruf kecil, huruf sambung, huruf ukir	Keluarga huruf
5.	Bentuk atau rupa huruf (berkait, tidak berkait, ujung bulat, ujungpersegi)	
6.	Rata kiri, rata kanan, rata tengah, cekung, cembung, membulat, melengkung, mengotak	<i>Layout, Grid</i>

7.	Garis	Stroke
8.	Garis bayangan	Efek (<i>Shadow, Outline</i>)
9.	Dekorasi	Ornamen
10.	Ukuran huruf	Ukuran huruf
11.	Bahan	Material
12.	Huruf yang jelas dan besar, huruf yang sedang dan lebih kecil	<i>Heading Subheading</i>

Tabel 2.2 Morfologi Tipografi Vernakular

Sumber : Haswanto

Desain huruf

Dalam buku karya Rustan yang berjudul Font dan Tipografi (2011, hlm 75). Desainer selayaknya menyadari bahwa ada beberapa karakter dan *Typeface* jenis, *Sans Serif* tertentu yang memiliki *Legability* rendah. Hal ini bisa menyebabkan pembaca salah pengertian, apalagi bila ditulis dalam ukuran teks yang kecil-kecil.

Perbedaan huruf Futura dan Humanst.

Futura H Pada huruf jenis *Font Futura* terlihat jelas, bahwa ukuran huruf *Futura* lebih tinggi dan kecil pada setiap sisinya. Humanst H Pada huruf jenis *Font Humanst* terlihat bahwa ukuran pada setiap sisi pada huruf tersebut, terlihat perbedaan garis *Horizontal* lebih kecil dibandingkan sisi vertikal yang sedikit besar.

Maka dari itu, desain pada huruf sangatlah berbeda beda tergantung jenis *Fontnya*.

Ukuran Teks

Legability dan *Readability* menjadi tantangan pada ukuran teks yang sangat kecil atau terlalu besar. Mungkin tidak ada masalah pada pengenalan huruf, tapi berdampak besar pada kecepatan membaca keseluruhan teks. Menentukan ukuran huruf sangat dipengaruhi *factor* ; siapa target *audience* nya. Bagi pembaca dewasa, ukuran untuk *Text Type* normal sekitar

8-11 point untuk anak-anak dan orang tua sekitar 12-14 point. Ini bukan patokan yang baku, selalu dianjurkan untuk melakukan *Test Print* terlebih dahulu. Menurut Surianto Rustan (2011, hlm 85).

3. METODE PENELITIAN

Tahapan ini penulis melakukan riset untuk pemilihan karakter huruf dan sebagainya. Pemilihan karakter huruf seperti anatomi huruf, (Baseline, Meanline, X-Height, Cap Height, Ascender, Descender, Stem dan Bowl) klasifikasi huruf/jenis huruf dan sebagainya. Penulis di sini akan menggunakan huruf yaitu dekoratif yang diambil dari typeface Little Orion dan tipografi pada puzzle. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif.

1. Teknik Kuesioner.

Pada teknik ini penulis memberikan sebaran kuesioner terhadap para responden yang berjumlah 40 responden dengan total 10 pertanyaan. Selanjutnya agar jawaban responden dapat diukur maka jawaban responden diberi skor, dalam pemberian skor maka digunakan skala Likert menurut (Singarimbun 1995:111) adalah "Skala likert merupakan cara pengukuran yang berhubungan dengan tentang sikap seseorang (responden) terhadap sesuatu.

Dari hasil kuisisioner yang tela dilakukan, keefektifan dari karya *Puzzle* yang dibuat sebagai media aplikasi Tipografi Vernakular bertemakan binatang, buah-buahan dan sayuran, untuk pengenalan huruf pada anak usia dini, responden cenderung menyetujuinya. Hasil tersebut diambil dari 40 orang responden yang memiliki anak, guru, dan orang tua.

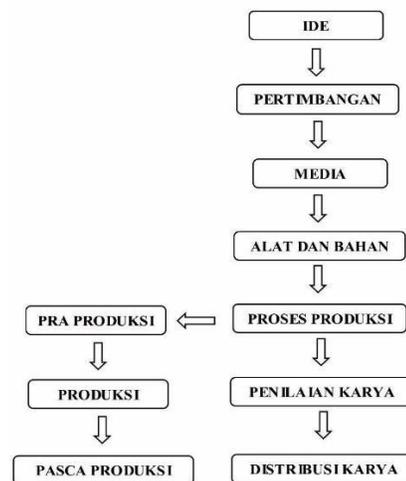
2. Wawancara telampir pada halaman

Pada tahapan ini, penulis melakukan riset untuk pemilihan karakter huruf dan sebagainya. Pemilihan karakter huruf ini dilakukan untuk memilih huruf yang sesuai dengan karakter anak, yang jelas dan dapat dikenali untuk anak usia dini. Penulis di sini menggunakan jenis huruf yaitu dekoratif yang diambil dari *Little Orion* dan huruf pada sebuah *Puzzle*.

1. Strength/Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Media puzzle yang lebih menarik • Berbeda dengan tema puzzle yang sudah ada • Pengenalan huruf dengan media puzzle dengan carayang berbeda
2. Weakness/Kelemahan	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah ditiru • Bahan kayu sedikit berat
3.	- Belum ada yang membuat puzzle

Opportunity/ Peluang	huruf yang pasti digunakan sebagai media belajar anak
4. Threatment/ Ancaman	- Sebagian anak-anak usia dini dijamin milenium sudah jarang menggunakan media belajar cetak

Tabel 3.1 Analisis SWOT
Sumber: Dokumentasi Penulis



Bagan 3.1. Alur Proses Penciptaan
Sumber: Dokumentasi penulis

4. DATA, DISKUSI & HASIL TEMUAN

Kehidupan sehari-hari aktivitas manusia tidak terlepas dari kegiatan desain, salah satunya tipografi yang semakin dikenal oleh masyarakat seperti masyarakat Sukabumi, seperti sekolah Taman Kanak-Kanak yang ada di daerah Kabupaten Sukabumi. Banyak sekolah Taman Kanak-Kanak yang memberikan pendidikan pengenalan terhadap anak-anak usia dini dengan cara bermain sambil belajar. Tipografi adalah hal yang penting untuk melancarkan komunikasi sebagai media pengenalan untuk semua kalangan usia. Namun tidak semua anak-anak usia dini dapat mengetahui huruf-huruf sebagai pengenalan awal membaca. Maka dari itu penulis berinisiatif untuk memberikan *Alternative* dan membuat media belajar anak usia dini, melalui pengenalan huruf menggunakan media *Puzzle*.

Pertimbangan

Dalam pembuatan *Typeface Puzzle* ini penulis

mempunyai beberapa pertimbangan, diantaranya pertimbangan yang pertama, pembuatan *Puzzle* ini hanya akan digunakan sebagai *alternative* belajar pengenalan huruf pada anak usia dini. Pertimbangan yang kedua adalah pembuatan *Puzzle* ini tidak hanya digunakan untuk *alternative* belajar pengenalan huruf pada anak usiadini saja, melainkan dapat digunakan untuk anak-anak usia SD 6-7 tahun sebagai media belajar anak agar bisa berpikir kritis dan ingin mencari tahu. Namun berfokus pada pembuatan *Puzzle* sebagai media pengenalan huruf pada anak usia dini, penulis lebih memilih pertimbangan pertama. Sesuai dengan Judul Skripsi yaitu, *Puzzle*.

Sebagai Media Aplikasi Tipografi Vernakular Bertemakan Binatang, Buah-buahan dan Sayuran. Penulis mengambil beberapa *sample* gambar binatang, buah-buahan dan sayuran sesuai dengan yang disukai pada anak-anak usia 4-5 tahun, gambar binatang kelinci, gambar buah jeruk dan gambar sayur wortel. Alasan penulis mengambil salah satu dari tema judul tersebut, karena sesuai dengan hasil observasi terhadap anak-anak usia 4-5 tahun untuk dapat lebih mengenal binatang, buah-buahan dan sayuran sambil mengenalkan huruf-huruf pada anak usia dini.

Media

Setelah merangkum semua konsep yang didapat, pada tahap ini karya yang akan dibuat oleh penulis. Ide penulis diaplikasikan ke dalam sketsa kasar/ sederhana, kemudian langkah penyempurnaan sketsa yang akan dibuat menggunakan master desain dengan aplikasi *Coreldraw X7*.

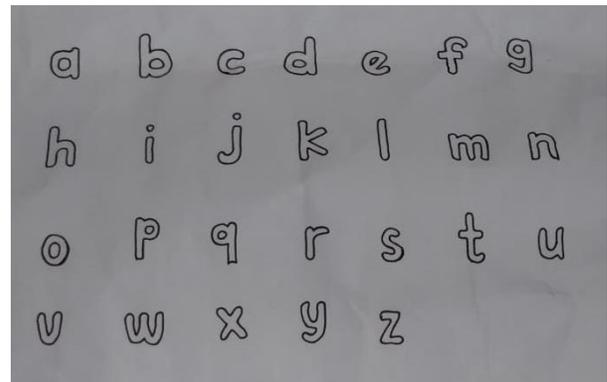


Bagan 3.2. Infografis

Sumber: Dokumentasi penulis

Sketsa

Sebelum proses pembuatan desain dengan menggunakan *software*, sebaiknya membuat sketsa kasar.



Gambar 3.1. Alfabeth A-Z

Sumber: Dokumentasi penulis

Konsep visual adalah awal dari sebuah ide yang didapat melalui sebuah proses pendekatan dan pendalaman materi dari semua permasalahan. Konsep visual yang telah didapat harus dieksplorasi ke dalam sebuah bentuk yang bisa memberikan visual kepada masyarakat. Maka dibuatlah *Puzzle* Sebagai Media Aplikasi Tipografi Vernakular Bertemakan Binatang, Buah-buahan dan Sayuran sesuai judul dan riset yang dibuat penulis. Huruf yang digunakan untuk pengenalan huruf pada sebuah puzzle penulis membuat huruf sendiri yang diberi nama 'Little Queen'.

Proses Produksi Penciptaan

Pada proses penciptaan terdapat beberapa langkah proses yang akan dilakukan yakni, proses praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

PraProduksi

Pada tahap ini penulis membuat sketsa awal secara manual, mulai dari pembuatan huruf manual, pembuatan gambar manual sampai pada tahap *Tracing* yaitu di mana proses manual ke dalam digital.

Produksi

Pada tahap produksi ini penulis bekerja sama dengan pihak yang berkaitan diantaranya, toko meubel *Deri Kreasi* yang membantu dalam proses pembuatan *Puzzle*. Mulai dari proses desain gambar digital sampai pewarnaan dalam desain digital hingga proses pembuatan *Puzzle* sampai akhir.

Pasca Produksi

Hasil selesai *Puzzle* polos dan yg sudah diberi warna dan pola.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pembuatan *Puzzle* Tipografi Vernakular bertemakan hewan, buah-buahan dan sayuran sebagai media belajar untuk anak-anak usia 4-5 tahun. Rumusan masalah penciptaan yang diajukan, serta analisis visual yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, ditarik beberapa kesimpulan pada penciptaan ini. Adapun kesimpulan yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

Tujuan utama pembuatan ini adalah membuat *Puzzle* Tipografi Vernakular bertemakan hewan, buah-buahan dan sayuran sebagai media belajar pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun.

Konsep pada pembuatan *Puzzle* Tipografi Vernakular ini dibuat *font* baru yang cocok sesuai karakter anak-anak usia dini. Dengan konsep Tipografi Vernakular yang dipakai pada sebuah *Puzzle* itu akan mempermudah pengenalan huruf untuk anak-anak usia dini. Konsep visual Tipografi Vernakular diimplementasikan kedalam *Puzzle* bertemakan hewan, buah-buahan dan sayuran sebagai pengenalan huruf pada anak-anak usia dini. Beserta implementasi media yang mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. (2013) Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula. Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia.
- [2] Bambang Irawan Priscilla T. (2013) Dasar-dasar desain, untuk arsitektur, interior-arsitektur, seni rupa, desain produk industry dan dkv: Penerbit Griya Kreasi.
- [3] Dra.Sumiasi dan Asra, M.Ed. (2019) Metode Pembelajaran. Bandung: Penerbit PT Sandiarta Sukses.
- [4] Rustan, Suriyanto. (2011) Font dan Tipografi. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama Kompas Gramedia Building.
- [5] Supriyono, Rakhmat. (2010) Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta : Penerbit Andi.