

**PERANCANGAN MAINAN *MONTESORI* SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh :

Silvia Rendy Yuridianti

2110217027

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN MAINAN *MONTESORI* SEBAGAI
MEDIA PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh :

Silvia Rendy Yuridianti

2110217027

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Produk
2025

LEMBAR PENGESAHAN

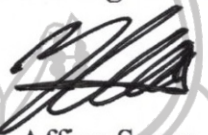
Tugas Akhir berjudul:

PERANCANGAN MAINAN *MONTESORI* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL YOGYAKARTA diajukan oleh Silvia Rendy Yuridianti 2110217027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota


Drs. Baskoro Saryo Banindro, M.Sn
NIP. 196505221992031003

Pembimbing II / Anggota


Dede Affian Surya, S.Ds., M.Sn.
NIP. 19950509 2023211018

Cognitive / Ketua


Endro Trisusanto S.Sn., M.Sn
NIP. 196409211994031001

Koordinator Program Studi / Ketua


Endro Trisusanto S.Sn., M.Sn
NIP. 196409211994031001

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 197010191999031001

Ketua Jurusan


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197301292005011

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta karunia-Nya, Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN MAINAN *MONTESORI* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL** dapat diselesaikan dengan baik sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Desain pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan dan perancangan ini, saya mendapatkan banyak pengalaman serta wawasan baru yang sangat berharga, baik dalam aspek akademik maupun praktik di bidang desain produk. Keberhasilan dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih dan memberikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang sudah terlibat selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Perancangan ini masih jauh dari kata sempurna, namun penulis berharap produk dari rancangan ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan desain produk, khususnya dalam upaya mengenalkan jajanan tradisional kepada anak-anak melalui mainan *Montessori*. Semoga karya ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pembaca serta dapat menginspirasi inovasi di bidang desain mainan edukatif. Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang harus di perbaiki pada penyusunan Tugas Akhir ini. Maka dari itu segala bentuk kritik dan saran yang membangun mengenai tugas akhir ini sangat diharapkan. Setiap masukan yang diterima akan sangat dihargai dan dijadikan pembelajaran bagi penulis untuk kedepannya. Jika terdapat salah kata maupun bahasa pada Tugas Akhir ini, Penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya. Atas Perhatian dan dukungannya, Terima kasih.

Yogyakarta, 2 Juni 2025

Silvia Rendy Yuriidanti

NIM 2110217027

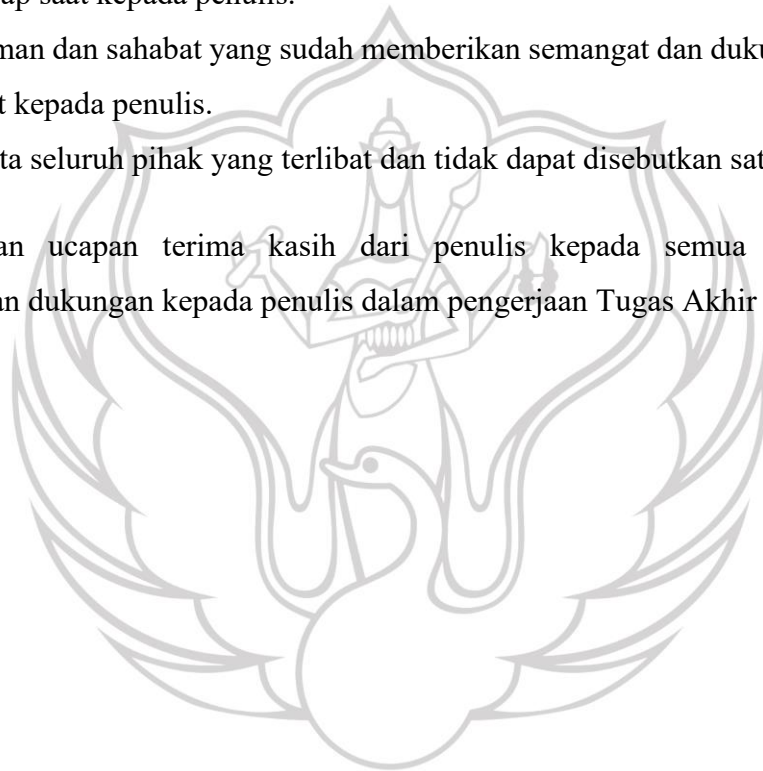
UCAPAN TERIMA KASIH

Proses penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar besarnya kepada orang – orang baik yang telah hadir dan membantu penulis selama proses penyusunan.

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan berkah, kesehatan dan kelancaran selama pengerjaan Tugas Akhir dari awal hingga akhir.
2. Orang tua dan keluarga, Bapak Rooney Sahono, Ibu Reny Susianti, Alya Rendy Devianti, yang selalu memberi semangat, doa, serta dukungan.
3. Keluarga Soemantri Siswosoedirdjo dan Keluarga Nuryanto yang sudah memberikan doa, semangat, serta dukungan kepada penulis.
4. Rio Setia Monata, S.Sn., M.Sn., dan Humaira, S.Sn., M.Sn., yang sudah memberi bantuan, motivasi serta dukungan, selama penyusunan Tugas Akhir.
5. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Prof. Dr. Muhamad Sholahuddin, S.Sn, M.T., selaku dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator program studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan cognete.
8. Nor Jayadi S.Ds., M.A selaku dosen pembimbing akademik.
9. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., dan Dede Affian Surya, S.Ds., M.Sn selaku dosen pembimbing tugas akhir yang sudah memberikan bantuan dan arahan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
10. Seluruh Dosen program studi Desain Produk Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Wahyudin S.IP selaku staff program studi desain produk yang sudah membantu segala keperluan administrasi tugas akhir penulis
12. Seluruh penjual jajanan pasar yang sudah menjadi observee dalam perancangan ini .

13. Istiqlani Riyonita dan Pentania Aksari selaku narasumber yang sudah meluangkan waktunya untuk diwawancara.
14. Playground Momong Bocah sebagai tempat observasi pada perancangan ini.
15. Ryan Maulana S.Ds., yang telah memberikan bantuan, dukungan serta semangat dalam penyusunan Tugas Akhir.
16. Mbak Sri, Nara Numa Neira, tim Ningomah Design Studio yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.
17. Claudia Chintia Arista yang sudah memberikan semangat dan dukungan setiap saat kepada penulis.
18. Teman dan sahabat yang sudah memberikan semangat dan dukungan setiap saat kepada penulis.
19. Serta seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikian ucapan terima kasih dari penulis kepada semua yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Penulis menyatakan dengan sungguh bahwa Tugas Akhir yang berjudul :

**“PERANCANGAN MAINAN *MONTESORI* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL YOGYAKARTA”**

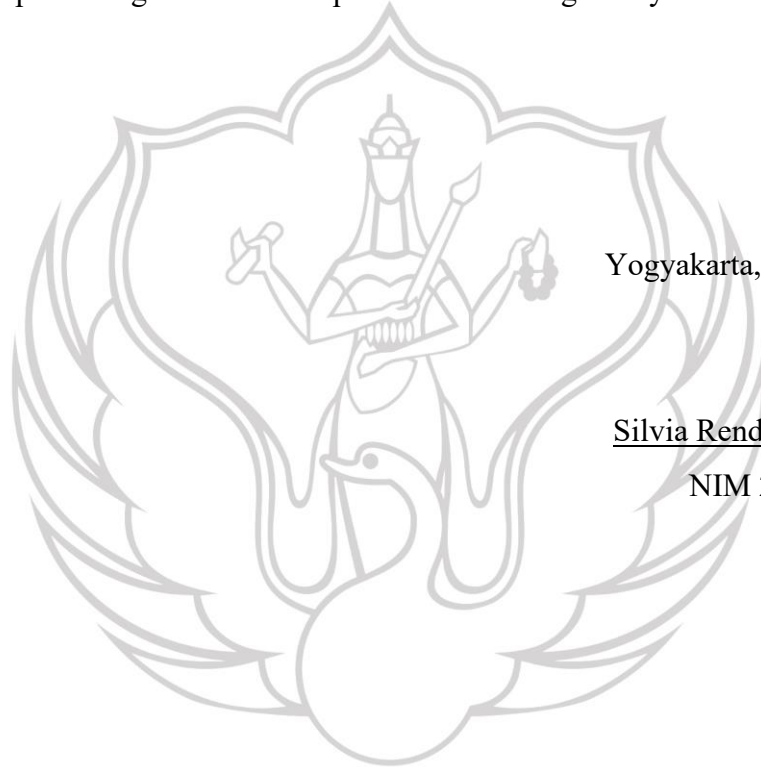
yang dibuat untuk memenuhi persyaratan menjadi sarjana desain pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang penulis ketahui bukanlah merupakan hasil tiruan, atau publikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagi sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Juni 2025

Silvia Rendy Yuridianti
NIM 2110217027

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul **“PERANCANGAN MAINAN *MONTESORI* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL YOGYAKARTA”** Adalah sebuah karya tulis ilmiah yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Perancangan ini adalah asli karya penulis dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.



Yogyakarta, 2 Juni 2025

Silvia Rendy Yuridianti

NIM 2110217027

ABSTRAK

Yogyakarta dikenal dengan jajanan tradisionalnya yang beraneka ragam. Jajanan tradisional umumnya dapat ditemui di pasar-pasar desa tradisional dengan bermacam jenis jajanan tradisional mulai dari kipo, legomoro, adrem, geplak, dan masih banyak lagi. Namun seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, keberlanjutan pengetahuan tentang jajanan tradisional mulai menurun pada generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang mainan *Montessori* sebagai sarana pengenalan jajanan tradisional Yogyakarta untuk anak-anak usia 5 tahun ke atas. Perancangan dilakukan dengan metode *design thinking* dengan pengumpulan data melalui studi literatur, observasi kepada anak-anak dan pedagang jajanan tradisional, serta uji coba terbatas pada kelompok sasaran. Hasil rancangan berupa prototipe mainan *puzzle* yang mengenalkan berbagai jenis jajanan tradisional seperti klepon, lupis, dan cenil melalui aktivitas mencocokkan pola potongan, dan gambar ilustrasi jajanan. Diharapkan mainan ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif sekaligus memperkenalkan nilai budaya lokal kepada anak-anak sejak dini.

Kata Kunci : *montessori*, mainan edukatif, jajanan tradisional, anak usia dini, pasar, Yogyakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan dan Manfaat	2
1. Tujuan	2
2. Manfaat	3
BAB II	4
TINJAUAN PERANCANGAN	4
A. Tinjauan Pustaka	4
1. Tinjauan Produk	4
2. Landasan Teori	5
a. Jajanan Tradisional	5
b. Media Edukasi	19
c. <i>Montessori</i>	20
d. Mainan <i>Montessori</i>	22
e. Perkembangan Kognitif	23
f. Sensorik	24
g. Motorik Halus	25
h. Standarisasi Mainan Anak	25
i. Warna	29
j. Material	31
k. Branding	33
l. <i>Packaging</i>	34
3. Desain Eksisting	35

BAB III	39
METODE PERANCANGAN	39
A. Metode Perancangan	39
1. Metode Perancangan	39
2. Tahapan Perancangan	41
B. Metode Pengumpulan Data (<i>Emphatize</i>)	41
3. Data yang dibutuhkan (<i>Emphatize</i>)	41
2. Teknik Pengumpulan data (<i>Emphatize</i>)	42
3. Analisis data (<i>Emphatize</i>)	43
a. Observasi Jajanan Tradisional di Pasar Yogyakarta (<i>Emphatize</i>)	43
b. Observasi Penjual jajanan Pasar di luar Pasar Yogyakarta (<i>Emphatize</i>)	51
c. Observasi Anak di Playground Momong Bocah (<i>Emphatize</i>)	54
d. Wawancara (<i>Emphatize</i>)	54
BAB IV	62
PROSES KREATIF	62
A. Design Problem Statement (<i>Define</i>)	62
B. Brief design (<i>Define</i>)	62
1. <i>Open Brief Design (Define)</i>	62
2. <i>Close Brief Design (Define)</i>	62
3. Design Brief Analysis (<i>Define</i>)	63
C. Image Board (<i>Ideate</i>)	64
1. Lifestyle board	64
2. Moodboard (<i>Ideate</i>)	65
3. Usage board (<i>Ideate</i>)	66
D. Kajian Material dan Gaya (<i>Ideate</i>)	67
1. Material	67
2. Gaya (<i>Ideate</i>)	67
3. Tema (<i>Ideate</i>)	68
E. Sketsa desain (<i>Ideate</i>)	68
1. Desain 1 (<i>Ideate</i>)	68
2. Desain 2 (<i>Ideate</i>)	70
3. Desain 3 (<i>Ideate</i>)	71
4. Desain 4 (<i>Ideate</i>)	73
5. Desain 5 (<i>Ideate</i>)	74
F. Desain Terpilih	76

G. Gambar Kerja (<i>Prototype</i>).....	77
H. Gambar Perspektif 3D (<i>Prototype</i>).....	81
I. Proses Prototyping (<i>Prototype</i>).....	89
1. Pembuatan mal laser <i>cutting</i> (<i>Prototype</i>).....	89
2. Proses (hasil) laser <i>cutting</i> (<i>Prototype</i>).....	89
3. Sketsa ilustrasi (<i>Prototype</i>).....	91
4. <i>Layouting</i> ilustrasi dan kalimat penjelasan untuk cetak <i>flatbed</i> (<i>Prototype</i>)....	91
5. Penempelan potongan <i>puzzle</i> dengan solasi kertas (<i>Prototype</i>).....	92
6. Proses cetak (hasil) Flatbed CMYK (<i>Prototype</i>).....	92
7. Proses merangkai <i>puzzle</i> (<i>Prototype</i>).....	93
8. Proses Finishing.....	94
9. Hasil Prototype (<i>Prototype</i>).....	97
J. Branding (<i>Prototype</i>).....	105
1. Merk / Brand.....	105
2. Logo.....	105
3. Nama Produk.....	107
4. Tagline.....	107
5. Kartu Nama.....	108
6. Packaging + mock up kemasan.....	109
7. Katalog.....	112
8. Poster.....	113
9. X Banner.....	114
K. Biaya Produksi (<i>Test</i>).....	115
L. Pengujian Prototype (<i>Test</i>).....	116
1. Tujuan pengujian (<i>Test</i>).....	116
2. Subjek Pengujian (<i>Test</i>).....	117
3. Prosedur pengujian (<i>Test</i>).....	117
4. Analisis hasil pengujian (<i>Test</i>).....	118
BAB V.....	123
PENUTUP.....	123
A. Kesimpulan.....	123
B. Saran Perancangan.....	124
Daftar Pustaka.....	125
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jajanan Pasar	6
Gambar 2 Adrem.....	7
Gambar 3 Clorot.....	8
Gambar 4 Hawug – Hawug.....	8
Gambar 5 Semarmendem	9
Gambar 6 Lupis.....	9
Gambar 7 Kipo.....	10
Gambar 8 Yangko	11
Gambar 9 Legomoro	11
Gambar 10 Cenil	12
Gambar 11 Dadar Gulung	13
Gambar 12 Gatot.....	13
Gambar 13 Geplak	14
Gambar 14 Jadah Manten.....	15
Gambar 15 Sangga Buwana.....	15
Gambar 16 Arseng	16
Gambar 17 Getuk Lindri	17
Gambar 18 Manuk Nom.....	17
Gambar 19 Prawan Kenes.....	18
Gambar 20 Tapak Kucing.....	18
Gambar 21 Bakpia.....	19
Gambar 22 Metode Pembelajaran <i>Montessori</i>	20
Gambar 23 Periode Sensitif <i>Montessori</i>	21
Gambar 24 Mainan <i>Montessori</i>	22
Gambar 25 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak	24
Gambar 26 8 Perkembangan Sistem Sensori pada anak	25
Gambar 27 Label SNI pada Mainan.....	26
Gambar 28 <i>Color Wheel</i>	30
Gambar 29 <i>Plywood</i>	32
Gambar 30 Logo <i>Brand</i>	33
Gambar 31 <i>Packaging Produk</i>	35

Gambar 32 Multifunction Wooden <i>Montessori</i> Eight in One.....	35
Gambar 33 Mainan Edukasi Anak Boneka Sayur Pizza Roti	36
Gambar 34 Mainan Edukasi Flanel Replika Jajan Pasar	37
Gambar 35 Mainan Edukasi Jajan Pasar	38
Gambar 36 <i>Design thinking</i>	39
Gambar 37 Tahapan Perancangan.....	41
Gambar 38 Observasi penjual jajan tradisional di pasar Krangan	45
Gambar 39 Observasi penjual lupis di pasar Bringharjo	46
Gambar 40 Warung Tombo Kangen bu Bagyo.....	46
Gambar 41 Lupis Mbah Nur	47
Gambar 42 Observasi Penjual clorot di pasar Niten	48
Gambar 43 Observasi penjual klepon di pasar Niten.....	48
Gambar 44 Observasi penjual klepon di pasar Pleret	49
Gambar 45 Observasi penjual jadah dipasar Imogiri.....	50
Gambar 46 Observasi penjual klepon di pasar Bantul	50
Gambar 47 Observasi penjual clorot di pasar Bantul.....	51
Gambar 48 Observasi lupis mbah Satinem	52
Gambar 49 Observasi Klepon Gendhis.....	53
Gambar 50 Observasi Getuk Rahayu.....	54
Gambar 51 Wawancara narasumber 1	55
Gambar 52 Wawancara narasumber 2	58
Gambar 53 <i>Lifestyle Board</i>	65
Gambar 54 <i>Moodboard</i>	65
Gambar 55 <i>Usage Board</i>	66
Gambar 56 <i>Material Scheme</i>	67
Gambar 57 Desain 1 Alternatif desain 1	68
Gambar 58 Desain 1 Alternatif desain 2	69
Gambar 59 Desain 1 Alternatif Desain 3	69
Gambar 60 Desain 2 Alternatif desain 1	70
Gambar 61 Desain 2 Alternatif Desain 2	70
Gambar 62 Desain 2 Alternatif desain 3	71
Gambar 63 Desain 3 Alternatif desain 1	71

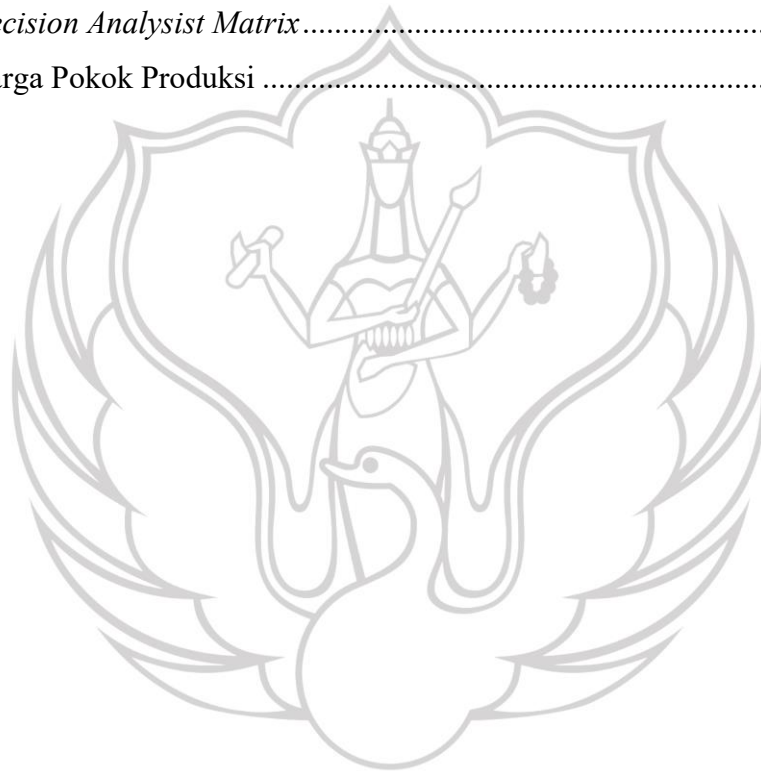
Gambar 64 Desain 3 Alternatif desain 2	72
Gambar 65 Desain 3 Alternatif desain 3	72
Gambar 66 Desain 4 Alternatif desain 1	73
Gambar 67 Desain 4 Alternatif desain 2	73
Gambar 68 Desain 4 Alternatif desain 3	74
Gambar 69 Desain 5 Alternatif desain 1	74
Gambar 70 Desain 5 Alternatif desain 2	75
Gambar 71 Desain 5 Alternatif desain 2	75
Gambar 72 Gambar Kerja Produk Jajaka (<i>solitary toy</i>) Lupis.....	77
Gambar 73 Gambar Kerja Produk Jajaka (<i>solitary toy</i>) Cenil	78
Gambar 74 Gambar Kerja Produk Jajaka (<i>solitary toy</i>) Klepon	78
Gambar 75 Gambar Kerja Produk Jajaka (<i>solitary toy</i>) Kipo.....	79
Gambar 76 Gambar Kerja Produk Jajaka (<i>solitary toy</i>) Geplak	79
Gambar 77 Gambar Kerja Produk Jajaka (<i>solitary toy</i>) Gatot.....	80
Gambar 78 Gambar Kerja Produk Jajaka (<i>solitary toy</i>) Clorot.....	80
Gambar 79 Gambar Kerja Produk Jajaka (<i>solitary toy</i>) Legomoro	81
Gambar 80 Render 3D Modeling Produk Jajaka (<i>stacking toy</i>) Lupis	81
Gambar 81 Bentuk <i>puzzle</i> dan base dengan keterangan jajanan tradisional Lupis	82
Gambar 82 Render 3D Modeling Produk Jajaka (<i>stacking toy</i>) Cenil.....	82
Gambar 83 Bentuk <i>puzzle</i> dan base dengan keterangan jajanan tradisional Cenil	83
Gambar 84 Render 3D Modeling Produk Jajaka (<i>stacking toy</i>) Klepon.....	83
Gambar 85 Bentuk <i>puzzle</i> dan base dengan keterangan jajanan tradisional Klepon	84
Gambar 86 Render 3D Modeling Produk Jajaka (<i>stacking toy</i>) Kipo	84
Gambar 87 Bentuk <i>puzzle</i> dan base dengan keterangan jajanan tradisional Kipo	85
Gambar 88 Render 3D Modeling Produk Jajaka (<i>stacking toy</i>) Geplak.....	85
Gambar 89 Bentuk <i>puzzle</i> dan base dengan keterangan jajanan tradisional Geplak	86
Gambar 90 Render 3D Modeling Produk Jajaka (<i>stacking toy</i>) Gatot.....	86
Gambar 91 Bentuk <i>puzzle</i> dan base dengan keterangan jajanan tradisional Gatot	87
Gambar 92 Render 3D Modeling Produk Jajaka (<i>stacking toy</i>) Clorot	87

Gambar 93 Bentuk <i>puzzle</i> dan base dengan keterangan jajanan tradisional Clorot	88
Gambar 94 Render 3D Modeling Produk Jajaka (<i>stacking toy</i>) Legomoro.....	88
Gambar 95 Bentuk <i>puzzle</i> dan base dengan keterangan jajanan tradisional Legomoro	89
Gambar 96 Proses Pembuatan mal laser <i>cutting</i>	89
Gambar 97 Proses Laser cutting,	90
Gambar 98 Hasil pemotongan dengan laser cutting	90
Gambar 99 Proses Pembuatan Ilustrasi <i>Puzzle</i>	91
Gambar 100 Layouting gambar ilustrasi untuk cetak flatbed bagian <i>puzzle</i>	91
Gambar 101 Layouting penjelasan jajanan untuk cetak flatbed bagian base.....	92
Gambar 102 Layouting penjelasan jajanan untuk cetak flatbed bagian base.....	92
Gambar 103 Hasil cetak Flatbed CMYK bagian base	93
Gambar 104 Hasil cetak Flatbed CMYK bagian potongan <i>puzzle</i>	93
Gambar 105 Proses merangkai <i>puzzle</i>	94
Gambar 106 Proses finishing <i>puzzle</i>	94
Gambar 107 Proses finishing <i>puzzle</i>	95
Gambar 108 Proses finishing <i>puzzle</i>	95
Gambar 109 Proses finishing <i>puzzle</i>	96
Gambar 110 Proses finishing <i>puzzle</i>	96
Gambar 111 Jajaka Stacking Toy Lupis	97
Gambar 112 Jajaka Stacking Toy Cenil.....	98
Gambar 113 Jajaka Stacking Toy Klepon.....	99
Gambar 114 Jajaka Stacking Toy Kipo	100
Gambar 115 Jajaka Stacking Toy Geplak.....	101
Gambar 116 Jajaka Stacking Toy Gatot.....	102
Gambar 117 Jajaka <i>Solitary toy</i> Clorot.....	103
Gambar 118 Jajaka <i>Solitary toy</i> Legomoro.....	104
Gambar 119 Nama Brand.....	105
Gambar 120 Logo Nirae.....	105
Gambar 121 Penerapan Logo Nirae.....	106

Gambar 122 Nama Produk.....	107
Gambar 123 Nama produk dan tagline	107
Gambar 124 Kartu Nama 1	108
Gambar 125 Kartu Nama 2	109
Gambar 126 Mockup <i>Packaging</i>	110
Gambar 127 <i>Price tag</i>	111
Gambar 128 <i>Katalog</i>	112
Gambar 129 <i>Katalog</i>	112
Gambar 130 <i>Poster</i>	113
Gambar 131 <i>X Banner</i>	114
Gambar 132 Pengujian <i>Prototype</i> pada Anak 1	116
Gambar 133 Pengujian <i>Prototype</i> pada Anak 2	116
Gambar 134 Subjek Testing	117
Gambar 135 Proses pengujian <i>prototype</i> pada Anak 1	118
Gambar 136 Proses pengujian <i>prototype</i> pada Anak 2	119
Gambar 137 Proses pengujian <i>prototype</i> pada Anak 3	119
Gambar 138 Proses pengujian <i>prototype</i> pada Anak 4	120
Gambar 139 Modeling desain hasil evaluasi 1	121
Gambar 140 Modeling desain hasil evaluasi 2	121
Gambar 141 Penambahan QR Code pada base.....	122
Gambar 142 Keterangan nama perancang pada belakang base	122

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Arti Warna dalam Psikologi.....	31
Tabel 2 Arti Warna Berdasarkan Asosiasinya	31
Tabel 3 Jenis Jajanan Pasar Tradisional yang Dijual di Pasar Yogyakarta.....	43
Tabel 4 Penjual Jajanan Tradisional di luar Pasar	51
Tabel Tabel 5 Wawancara Narasumber 1	55
Tabel 6 Wawancara Narasumber 1	58
Tabel 7 <i>Key Features</i>	63
Tabel 8 <i>Decision Analysisist Matrix</i>	76
Tabel 9 Harga Pokok Produksi	115



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki kearifan lokal yang sangat beragam, mulai dari kesenian, upacara adat, permainan, hingga kuliner. Indonesia sendiri dikenal dengan ragam kulinernya yang menggunakan bahan alami dan kaya akan rempah – rempah. Beragam jenis kuliner disajikan di Indonesia, mulai dari kuliner tradisional, modern, hingga percampuran antara keduanya. Makanan tradisional terdiri atas dua klasifikasi utama jika dibagi berdasarkan jenisnya, yaitu makanan pokok (lauk pauk) dan jajanan tradisional (Kuswanto, 2018). Makanan tradisional disebut juga sebagai makanan pasar karena dahulu banyak dijumpai di pasar-pasar tradisional (Haryanto, 2015). Kuliner tradisional atau jajanan pasar merupakan jenis makanan ringan yang terbuat dari bahan alami, dimana penggunaan bahan alami ini merupakan manifestasi dari warisan budaya yang diteruskan dari generasi leluhur dan diajarkan secara turun temurun (Khairunisa, et al, 2024).

Yogyakarta dikenal dengan jajanan tradisionalnya yang beraneka ragam. Jajanan tradisional umumnya dapat ditemui di pasar-pasar desa tradisional dengan bermacam jenis jajanan seperti klepon, putu, talam, lempur dan sebagainya. Namun seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, keberlanjutan pengetahuan tentang jajanan tradisional mulai menurun pada generasi muda. Keberadaan makanan tradisional menjadi semakin jarang akibat masuknya budaya penganan dari luar negeri, termasuk jajanan yang dikemas. Jajanan-jajanan pasar tergantikan oleh kue-kue modern. Bahan-bahan masakan yang hanya didapat dari tumbuhan tertentu semakin susah dicari, sehingga banyak masakan tradisional yang akhirnya mulai ditinggalkan dan menghilang. Lambat laun ketertarikan generasi muda terhadap masakan tradisional pun menurun, pengetahuan mengenai kuliner asli Indonesia ini juga ikut berkurang (Novena, 2022). Penjualan jajanan pasar tradisional saat ini juga kalah dibandingkan dengan penjualan kuliner modern yang berkembang lebih pesat. Anak – anak sekarang menjadi kurang mengenal jajanan pasar juga dipengaruhi dengan selera orang tua mereka yang bergeser ketika memberikan

jajanan pada anaknya. Orang tua saat ini lebih suka memberikan jajanan yang praktis dan instan kepada anaknya sehingga anak – anak saat ini menjadi kurang mengerti tentang jajanan tradisional.

Dalam memperkenalkan dan melestarikan jajanan tradisional yang ada, masyarakat sudah melakukan beberapa upaya. Dilansir dari laman ngampilankec.jogjakota.go.id dalam artikel Nostalgia Jajanan Jadoel Lewat Gebyar UMKM. Pemerintah Kota Yogyakarta memfasilitasi pelaku usaha mikro untuk memamerkan dan menjajakan aneka jajanan tradisional, sekaligus menghidupkan kembali suasana masa lalu yang lekat dengan masyarakat.

Namun, meskipun telah dilakukan berbagai upaya, pengenalan jajanan tradisional kepada anak-anak usia dini masih tergolong minim. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media edukatif yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak yang dapat memperkenalkan keanekaragaman jajanan tradisional sebagai salah satu upaya pelestarian kebudayaan agar tidak terlupakan begitu saja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah pada perancangan ini adalah bagaimana rancangan media edukasi pengenalan jajanan tradisional untuk anak usia 5 tahun keatas.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan produk ini adalah :

1. Produk yang dirancang berfokus pada pengenalan jajanan tradisional yang ada di daerah Yogyakarta.
2. User dari produk ini ditujukan untuk anak anak dengan usia 5 tahun keatas.
3. Metode edukasi menggunakan bahan replika yang modern.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Memperoleh rancangan produk yang bisa digunakan sebagai media edukasi pengenalan jajanan tradisional.

- b. Memberikan alternatif media edukasi tentang pengenalan makanan tradisional.

2. Manfaat

a. Bagi Penulis

Penulis dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami kebutuhan pengguna, kemampuan menyelesaikan permasalahan dengan solusi yang kreatif, dan mengembangkan kemampuan dalam bidang desain produk.

b. Bagi Institusi

Institusi mendapatkan konsep perancangan produk yang lebih variatif sehingga menjadi pembelajaran dan referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik pada produk mainan anak

c. Bagi Masyarakat

Masyarakat mendapatkan solusi alternatif media edukasi untuk memperkenalkan aneka ragam jenis jajanan tradisional yang ada di Indonesia melalui mainan.