

Pembelajaran rumah adat di Indonesia melalui media *flashcard* pada siswa sekolah dasar

Syifa Salsabila, Rachmadita Dwi Pramesti*, Deli Silvia

Desain Grafis, Politeknik Negeri Jakarta

Universitas Indonesia, Jl. Prof. DR.G.A. Siwabessy, Kukusan, Kec. Beji, Kota Depok, Jawa Barat, Indonesia

*Penulis korespondensi: rachmadita.dwipramesti@grafika.pnj.ac.id

Abstrak. Rumah adat sebagai salah satu keberagaman budaya Indonesia, sudah mulai diperkenalkan dan dipelajari sejak tingkat pendidikan sekolah dasar. Namun, tidak semua sekolah dasar memiliki media belajar yang menyenangkan dalam mempelajari rumah adat sehingga tujuan pembelajaran pun tidak tercapai secara optimal. Terlebih lagi, anak perlu melihat secara langsung guna memahami perbedaan masing-masing rumah adat di Indonesia. Maka dari itu, diperlukan suatu perancangan alternatif media belajar. Pada penelitian terdahulu, *flashcard* mampu meningkatkan perolehan hasil belajar siswa dan membuat kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan, namun belum ada *flashcard* yang membahas tentang keberagaman rumah adat di Indonesia. Oleh karena itu pada penelitian ini, dilakukan perancangan *flashcard* rumah adat dengan desain dan materi yang disesuaikan untuk siswa sekolah dasar. Tujuan penelitian ini sendiri adalah untuk menjelaskan proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia dari segi penerapan teori hingga elemen dan prinsip desain grafis yang digunakan serta nantinya akan diaplikasikan pada hasil karya desain *flashcard* agar dapat membantu kegiatan pembelajaran materi rumah adat pada siswa sekolah dasar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan metode *design thinking*. Hasil dari penelitian ini adalah media belajar *flashcard* bertema “Yuk, Jelajah Rumah Adat di Indonesia!” yang berjumlah 38 kartu dan dikelompokkan menjadi 7 warna berbeda menyesuaikan letak pulau masing-masing provinsi.

Kata kunci: Rumah Adat, Media Belajar, *Flashcard*, Sekolah Dasar, *Design Thinking*

Abstract. Traditional houses, as one of Indonesia's cultural diversity, have begun to be introduced and studied since elementary school. However, not all elementary schools have fun learning media in studying traditional houses, so the learning objectives are not optimally achieved. Moreover, children need to see it directly in order to understand the differences in each traditional house in Indonesia. Therefore, an alternative design of learning media is a need. In previous research, flashcards increased student learning outcomes and made learning activities more enjoyable. However, no flashcards discuss the diversity of traditional houses in Indonesia. Therefore, in this study, flashcard designs for traditional houses were made with designs and materials adapted for elementary school students. The purpose of this research itself is to explain the process of designing flashcards as a medium for learning traditional houses in Indonesia, from applying theories to the elements and principles of graphic design that are used and later applied to the results of flashcard design work so that they can assist learning activities on traditional house materials for elementary school students becomes easier and more fun. The research method used is qualitative using the design thinking method. The results of this study are flashcards with the theme "Let's Explore Traditional Houses in Indonesia!" which total 38 cards and are grouped into 7 different colors according to the island location of each province.

Keywords: Traditional Houses, Learning Media, Flashcards, Elementary Schools, Design Thinking

Pendahuluan

Indonesia dengan jumlah pulau sebanyak 17.508 dan suku bangsa berjumlah 360, menjadi salah satu negara di dunia yang memiliki kepulauan terbanyak berdasarkan Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia. Oleh karena itu, Indonesia juga memiliki banyak sekali keberagaman ras, suku, maupun budaya di setiap daerahnya. Satu dari sekian kekayaan budaya dan ciri khas yang berbeda di setiap daerahnya dan tumbuh di kalangan masyarakat yang tentunya dipengaruhi oleh budaya di masing-masing daerah adalah rumah adat. Keanekaragaman budaya bangsa penting untuk diperkenalkan kepada anak sedari kecil karena merupakan salah satu karakter bangsa, karena jika tidak, akan berdampak buruk serta menciptakan anak yang merasa asing dengan budaya bangsanya atau bahkan tidak mencintai bangsanya sendiri (Miranda, Fadillah, dan Supiyah 2021). Oleh karena itu, hal tersebut sejalan dengan kurikulum pembelajaran yang berlaku pada tingkat sekolah dasar yang menerapkan materi berkaitan dengan keragaman budaya khususnya rumah adat tradisional yang ada di Indonesia pada media pembelajarannya.

Media pembelajaran sangat penting digunakan untuk membantu kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan bahan serta materi ajar yang akan disajikan kepada peserta didik (Febrita dan Ulfah 2019). Dalam kaitannya untuk menunjang kegiatan belajar pada siswa, media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, yaitu; visual, audio, dan audio visual (Susanti dan Zulfiana 2018). Adapun, salah satu bentuk dari media pembelajaran kategori visual adalah *flashcard* (Pradana dan Gerhani 2019).

Flashcard kerap diterapkan dan dimanfaatkan untuk media pembelajaran karena kuat dengan unsur visual dan didominasi dengan gambar sehingga membangun rasa ingin tahu anak terhadap materi yang disajikan (Nurhasanah 2021). Siswa terutama tingkat sekolah dasar lebih tertarik dengan media pembelajaran yang melibatkan banyak gambar dan warna seperti *flashcard* karena bentuknya yang cenderung unik sehingga membuat mereka tidak merasa bosan seperti melihat buku pelajaran (Harisanty et al. 2020).

Media *flashcard* sendiri, mempunyai beberapa keunggulan karena bentuknya yang terlihat menarik namun efisien dan mudah dibawa, mampu mengoptimalkan daya ingat siswa, memperkaya kosa kata, sampai dengan meningkatkan kebebasan dan kemandirian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Mengimplementasikan metode pembelajaran menggunakan *flashcard* akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi semakin menyenangkan dan mudah dimengerti, karena siswa tidak hanya mendengarkan guru bercerita, namun, siswa juga dapat melakukan beberapa kegiatan mandiri dan interaktif lainnya seperti menyimak dan bertanya (Febrianto, Yustitia, dan Irianto 2020).

Penerapan *flashcard* dalam kegiatan belajar, nyatanya dapat meningkatkan perolehan hasil belajar siswa sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pradana dan Gerhani (2019) serta penelitian Safitri, Primiani, dan Hartini (2018) yang menunjukkan bahwa anak dapat mengingat beberapa angka, gambar, hingga penjelasan yang disajikan pada *flashcard*. Hal ini juga didukung dengan reaksi anak yang tertarik dan menjadi lebih aktif belajar semenjak menggunakan *flashcard*.

Meskipun demikian masih banyak sekolah dasar yang belum menerapkan *flashcard* untuk mendukung kegiatan belajarnya, salah satunya adalah SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi yang merupakan salah satu sekolah dasar di DKI Jakarta. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru pengajar di SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi, pembelajaran tentang rumah adat sudah diperkenalkan sejak kelas III dan akan dibahas kembali dengan lebih intensif pada kelas IV. Namun, kegiatan belajar hanya berpusat pada buku yang diberikan oleh sekolah dengan sistem pembelajaran konvensional berceramah dan mencatat karena tidak tersedianya alat

peraga untuk membantu kegiatan belajar. Akibatnya, kegiatan belajar menjadi tidak efektif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal disebabkan anak kelas III dan IV yang masih tergolong anak-anak dengan rentang usia 9-11 tahun dan masih memiliki kebutuhan bermain yang tinggi, merasa mudah bosan bahkan malas membaca buku pelajaran yang diberikan sehingga para siswa tidak dapat memahami materi dengan baik karena belum adanya alternatif media pembelajaran lain seperti *flashcard*, padahal materi rumah adat selalu keluar pada saat ulangan. Permasalahan juga terjadi pada waktu yang sempit dan keterbatasan fasilitas yang disediakan oleh sekolah sehingga sulit bagi guru untuk memastikan murid dapat memahami dan mengingat materi rumah adat yang cukup banyak.

Dalam beberapa penelitian sebelumnya, *flashcard* sudah pernah dirancang sebagai media pembelajaran di sekolah yang tentunya disesuaikan dengan usia anak dan tujuan belajar yang akan dicapai. Sebagai contoh, perancangan media *flashcard* pengenalan makanan dan minuman sehat untuk siswa TK IT Wahdah 01 Gowa serta perancangan kampanye cergam & *flashcard* “Olin Suka Makan Sayur” untuk anak usia 3-5 tahun yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini mengenal makanan yang baik bagi tubuh mereka (Mirajayanti, Alimuddin, dan Irfan 2023) (Afina 2015). Perancangan *flashcard* Paribasa Sunda untuk siswa sekolah dasar kelas IV dan V di Kota Cimahi yang diterapkan untuk membantu kegiatan pembelajaran karena kurangnya antusiasme siswa terhadap pelajaran Bahasa Sunda (Nurulhasna 2022). Perancangan *flashcard* sebagai media pengenalan emosi pada anak usia prasekolah untuk mengajarkan anak memahami emosinya (Aliyasari dan Martadi 2021). Serta perancangan *flashcard* karikatur fisikawan sebagai media pembelajaran pada siswa SMP untuk mempermudah siswa dalam mengingat berbagai rumus dalam fisika (Putri dan Kristiana 2022). Namun, pada beberapa penelitian terdahulu, belum ada perancangan *flashcard* yang ditujukan untuk memperkenalkan ragam kebudayaan di Indonesia sebagaimana *flashcard* yang dirancang khusus untuk memperkenalkan rumah adat di Indonesia pada siswa usia sekolah dasar. Selain itu, perancangan *flashcard* untuk membantu kegiatan belajar rumah adat di Indonesia pada siswa khususnya kelas III & IV SD juga belum pernah dilakukan sebelumnya.

Di sisi lain, perancangan *flashcard* sebagai media belajar penting untuk dilakukan guna membantu siswa dalam memahami materi rumah adat yang masuk ke dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dasar. Maka dari itu, diperlukan peranan seorang desainer grafis untuk merancang *flashcard* yang sesuai dengan target audiens yang dalam hal ini merupakan siswa sekolah dasar kelas III & IV SD, baik dari segi penyajian materi maupun elemen desain grafis agar tepat guna. Oleh karena itu, perancangan *flashcard* serta penentuan elemen dan prinsip desain grafis dilakukan dengan berdasarkan teori desain grafis dan melalui metode desain yang disesuaikan. Dengan demikian, perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia ini perlu dilakukan.

Penelitian ini sendiri bertujuan untuk menjelaskan proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia dari segi penerapan teori hingga elemen dan prinsip desain grafis yang digunakan serta nantinya akan diaplikasikan pada hasil karya desain *flashcard* agar dapat membantu kegiatan pembelajaran materi rumah adat pada siswa sekolah dasar menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada proses perancangan *flashcard* rumah adat ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan metode riset desain *design thinking*. Metode *design thinking* dapat digunakan karena sangat membantu desainer dalam menyelesaikan masalah sebab sifatnya yang mampu mengidentifikasi masalah yang belum

diketahui jelas hingga yang kompleks (Dam dan Siang 2021). *Design thinking* yang dilakukan pada proses penelitian ini memiliki 5 tahapan, yakni, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* dengan rincian penjelasan di setiap tahapannya tergambar pada Gambar 1.



Gambar 1 Bagan Alur Metode Riset Desain *Design Thinking*

Penelitian ini sendiri dilakukan di SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi selama 5 bulan terhitung dari bulan Maret hingga Juli 2023. Adapun, teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk keperluan penelitian perancangan *flashcard* rumah adat ini dilakukan dengan beberapa metode yaitu:

1. Wawancara: Wawancara dilakukan dengan 2 wali kelas sekaligus guru kelas III & IV SD, 3 siswa kelas III dan 5 siswa kelas IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi untuk mendapatkan *consumer insight* mengenai *flashcard* yang akan dirancang, metode, hingga permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara juga dilakukan dengan psikolog pendidikan untuk mengetahui karakteristik dan sikap belajar pada anak, serta wawancara dengan desainer grafis sekaligus *illustrator* anak yang sebelumnya berpengalaman dalam membuat *flashcard* untuk mendapatkan *insight* yang berkaitan dengan hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan.
2. Observasi: Observasi langsung dilakukan di SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi khususnya pada kelas III & IV untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan perilaku anak dalam kegiatan belajar serta observasi di Perpustakaan Nasional RI dan toko buku Gramedia untuk melihat dan meraba bentuk *flashcard* anak secara langsung. Sedangkan observasi tidak langsung dilakukan di *E-commerce* Shopee untuk melihat spesifikasi *flashcard* yang dijual di pasaran secara rinci.
3. Studi literatur: Dilakukan dengan mencari dan mencatat referensi serta teori yang bersumber dari buku, *website*, artikel ilmiah, jurnal, dan laporan terdahulu berkaitan dengan topik yang relevan dengan desain grafis serta *flashcard* sebagai media pembelajaran.

Berbagai data yang sudah didapatkan pun, kemudian dianalisis menggunakan SWOT dan matriks SWOT untuk mendapatkan strategi desain utama yang nantinya akan dituangkan ke dalam arahan kreatif guna menjadi acuan dalam merancang *flashcard* sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia untuk siswa kelas III dan IV sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan



Empathize

Setelah melakukan identifikasi masalah, tahapan *empathize* kemudian dilanjutkan dengan menghimpun hasil data yang sudah diperoleh sebelumnya melalui beberapa sumber.

Hasil Pengumpulan Data

1. Observasi

Sevilla menyatakan bahwa observasi merupakan kegiatan yang melibatkan peneliti langsung untuk mengamati sesuatu secara rinci dan saksama guna mendapatkan data yang dibutuhkan (Ananda 2021). Pada proses perancangan *flashcard* rumah adat ini, observasi dilakukan dengan dua cara, yaitu langsung dan daring. Observasi langsung dilaksanakan dengan mengunjungi SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi, toko buku Gramedia, dan perpustakaan nasional Republik Indonesia. Sedangkan observasi daring dilakukan melalui *e-commerce* Shopee. Dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi, didapatkan kesimpulan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional seperti bercerita dan menulis di papan tulis kemudian memberikan tugas dan soal kepada siswa melalui buku yang diberikan. Pada saat observasi, juga terlihat sebagian besar siswa memperhatikan namun terdapat juga beberapa siswa yang sibuk sendiri dan mengobrol.

Selanjutnya, dari hasil observasi yang dilakukan di toko buku Gramedia, perpustakaan nasional Republik Indonesia, dan *e-commerce* Shopee didapatkan kesimpulan bahwa kebanyakan *flashcard* ditujukan untuk anak usia 1-6 tahun dan belum ada *flashcard* yang mengangkat tema khusus mengenai edukasi rumah adat di Indonesia. Material pada *flashcard* cenderung menggunakan kertas *art carton* hingga *art paper* dengan ukuran terkecil yang ditemukan adalah 6,4 cm X 9,3 cm sedangkan ukuran *flashcard* terbesar adalah 12 cm X 18 cm. Sebagian besar *flashcard* juga menggunakan ilustrasi *vector* dengan *outline* dan penggunaan warna-warna cerah serta font sans serif, dekoratif, hingga *handwriting* dari segi desain visualnya.

2. Wawancara

Sugiyono mendefinisikan wawancara sebagai suatu bentuk komunikasi yang digunakan guna mendapatkan informasi suatu topik atau tema tertentu dengan metode tanya jawab antara dua orang atau lebih (Pratiwi 2017). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas III dan IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi, didapatkan data yaitu hampir keseluruhan siswa merasa bosan dan mengantuk ketika guru menjelaskan materi mengenai rumah adat dengan berbagai alasan seperti metode guru bercerita yang, materi yang cenderung banyak, buku yang terlalu tebal atau besar sehingga membuat mereka malas membaca buku, hingga penyajian materi pada buku cenderung membingungkan anak. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya anak yang belum mengetahui jawaban dari pertanyaan dasar seperti jumlah rumah adat di Indonesia, sedangkan pertanyaan mengenai rumah adat di Indonesia selalu keluar saat ulangan. Selain itu, sebagian besar anak juga belum pernah mengetahui dan mendengar *flashcard* sebelumnya.

Selanjutnya, dari wawancara yang dilakukan oleh kedua guru dari masing-masing perwakilan pengajar sekaligus wali kelas III & IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi, dapat disimpulkan bahwa anak-anak lebih senang bila kegiatan belajar dibuat seperti permainan dan berkelompok dengan teman-temannya. Selain itu, dalam kegiatan belajar terdapat keterbatasan listrik dan penggunaan media seperti proyektor dan laptop, sehingga kegiatan belajar belum sepenuhnya dapat dikatakan efektif karena belum adanya alat peraga yang memadai. Padahal, siswa perlu langsung melihat bentuk rumah adat yang disampaikan. Secara umum, anak juga cenderung malas membuka buku dan membaca karena anak lebih menyukai metode pembelajaran audio visual. Maka dari itu, anak akan lebih tertarik dan mudah menangkap materi bila terdapat gambar pada media belajar.

Kemudian, wawancara dilakukan dengan seorang desainer grafis sekaligus ilustrator anak yang dari wawancara ini didapatkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang media pembelajaran khususnya untuk anak usia 9-11 tahun atau siswa kelas III dan IV SD. Penggunaan *stroke* pada ilustrasi dapat memberikan kesan kartun dan anak juga lebih menyukai gambar yang terlihat jelas maksud dan penggambaran objeknya, maka dari itu penggunaan tekstur dapat terbilang penting untuk merangsang anak memahami objek yang digambar seperti penambahan tekstur pada pohon, kayu, dan lain sebagainya. Untuk warna, bahwa anak-anak cenderung menyukai warna-warna yang terang dan berani. Dari segi tipografi, font sans serif dapat digunakan untuk teks tentunya dengan ukuran yang disesuaikan untuk anak. Untuk penerapan *layout* pada *flashcard*, usahakan keterangan singkat dan gambar pada satu sisi yang sama, untuk memudahkan anak agar dapat sekaligus menangkap materi yang disajikan. Sedangkan untuk penambahan penjelasan pada sisi belakang kartu dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Berikutnya, wawancara dengan psikolog pendidikan didapatkan kesimpulan anak kelas III & IV SD biasanya sudah menemukan masalah dalam belajar karena tuntutan pelajaran yang sudah mulai tinggi dan sikap belajar yang sudah mulai terbentuk dari rutinitas yang dilakukannya sehari-hari. Gaya belajar masing-masing anak pun tentunya berbeda. Terlebih lagi, generasi *Alpha* yang sudah banyak terpapar *gadget*, perlu gaya pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat mereka dalam belajar dengan melibatkan banyak *sensory* pada anak. Anak perlu merasa memegang kendali sehingga kegiatan belajar dapat berjalan lebih interaktif salah satunya adalah dengan penggunaan alat peraga seperti *flashcard*. *Flashcard* merupakan media belajar yang baik untuk anak karena dapat langsung diraba oleh anak sehingga membuatnya lebih tertarik karena mudah dalam memahami konteks yang disajikan. Selain itu, *flashcard* juga dapat digunakan mengingat bentuknya yang menarik dan sesuai untuk anak kelas III & IV sekolah dasar yang kebutuhan bermainnya masih cukup tinggi.

Define

Tahapan *define* dilakukan dengan menganalisis dan mengolah berbagai data yang sudah didapatkan dan dikumpulkan dengan menggunakan matriks SWOT yang kemudian akan disimpulkan pada arahan kreatif.

Hasil Analisis Strategi Matriks SWOT

Freddy Rangkuti mengatakan bahwa matriks SWOT adalah instrumen untuk menyusun berbagai aspek dari strategi suatu proyek yang akan dibuat (Wijayati, 2019). Pada matriks SWOT sendiri, pemetaan strategi dibagi menjadi empat, yaitu SO, WO, WT dan ST sebagaimana terlihat sebagai berikut pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Matriks SWOT

	<i>Strength</i> (Kekuatan)	<i>Weakness</i> (Kelemahan)
<i>Opportunity</i> (Kesempatan)	Strategi SO 1). Menerapkan materi rumah adat di Indonesia dalam bentuk <i>flashcard</i> yang menarik untuk anak, edukatif dan <i>colorful</i> . 2). Merancang <i>flashcard</i> sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak merasa sedang bermain serta mendukung kegiatan belajar interaktif di kelas 3). Membuat <i>flashcard</i> rumah adat di Indonesia sebagai alat peraga dalam	Strategi WO 1). Melakukan kerjasama dengan pihak sekolah bila nantinya <i>flashcard</i> akan diperbanyak 2). Membuat <i>flashcard</i> sebagai alat peraga dalam kegiatan belajar yang efisien dan mudah digunakan di mana pun dan kapan pun 3). Membuat <i>flashcard</i> yang sesuai untuk anak baik dari segi desain maupun penyajian materinya sehingga anak mudah

	kegiatan belajar berkelompok yang sesuai dengan preferensi siswa kelas III & IV SD	dalam memahami dan menghafal materi mengenai rumah adat di Indonesia 4). Menggunakan material kertas untuk <i>flashcard</i> yang kuat seperti <i>Art Carton 310</i> gsm serta dilaminasi <i>glossy</i> agar nantinya tidak mudah robek dan tidak cepat kotor.
<i>Threat</i> (Ancaman)	<p>Strategi ST</p> <p>1). Merancang <i>flashcard</i> sebagai media belajar yang interaktif dan dapat diterapkan pada berbagai gaya belajar anak untuk mempermudah mereka dalam menghafal materi mengenai rumah adat di Indonesia.</p> <p>2). Membuat <i>flashcard</i> yang dapat digunakan secara berkelompok agar anak tidak mudah kehilangan fokusnya dan dapat berdiskusi secara aktif dengan teman sekelompoknya.</p> <p>3). Membuat <i>flashcard</i> yang dapat memberikan pengalaman berkesan pada anak dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang disajikan.</p>	<p>Strategi WT</p> <p>1). Menerapkan media <i>flashcard</i> sebagai alat peraga yang dapat memberikan pengalaman langsung dan kesan menarik pada anak yang tidak didapatkannya melalui media pembelajaran digital karena dapat diraba secara langsung oleh anak.</p> <p>2). Membuat <i>flashcard</i> sebagai media belajar yang dapat mendukung berbagai gaya belajar anak.</p>

Sumber: Data yang Diolah (2023)

Arahan Kreatif

Arahan kreatif ataupun *creative brief* merupakan suatu cara untuk menggambarkan dan menguraikan strategi yang diperlukan untuk menyampaikan suatu pesan melalui gagasan kreatif yang diperoleh melalui data yang valid (Salim dan Hartanto 2022). Maka dari itu, dalam proses perancangan *flashcard* sebagai media pembelajaran tentunya diperlukan *creative brief* sebagai acuan dalam merancang agar nantinya *flashcard* sesuai dan tepat guna.

1. Profil Klien

Sekolah Dasar Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi atau biasa disebut dengan SDN 01 Sukabumi Selatan merupakan salah satu satuan pendidikan jenjang sekolah dasar yang beralamat di Sukabumi Selatan, Kecamatan Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi, berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SDN Sukabumi Selatan 01 sendiri memiliki sebanyak 15 ruang kelas yang terdiri dari tingkat kelas 1 hingga kelas 6, 1 laboratorium, 1 perpustakaan, dan 2 fasilitas sanitasi siswa. Selain itu, SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi juga dikenal sebagai sekolah adiwiyata atau *green school*.

2. Consumer Insight

Consumer insight diperoleh dengan melaksanakan wawancara kepada tiga (3) siswa kelas III, lima (5) siswa kelas IV yang masing-masing memiliki rentang usia 9-11 tahun, dan dua (2) guru yang masing-masing mengajar dan bertanggung jawab dengan kelas III & IV di SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi. Dari hasil wawancara ini, didapatkan kesimpulan bahwa belum ada media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar khususnya mengenai materi rumah adat di Indonesia karena buku pelajaran juga dirasa kurang efektif mengingat gambar yang disajikan terbilang sedikit sedangkan anak perlu melihat langsung bentuk rumah adat sehingga guru melakukan alternatif dengan sesekali menggunakan proyektor ataupun menggambar rumah adat di papan tulis. Sedangkan pada siswa kelas III & IV, sebagian besar belum familiar dengan *flashcard*. Namun ketika ditunjukkan dan diberitahu *flashcard* secara langsung, banyak anak yang terlihat tertarik dan berpendapat bahwa akan lebih mudah baginya dalam mempelajari rumah adat

di Indonesia karena bentuknya yang seperti permainan dengan dominasi gambar dan penggunaan warna-warna cerah serta ringkas mengingat ukuran *flashcard* yang hanya sebesar 9 cm X 13 cm.

3. Key Message

Flashcard edukatif tentang keberagaman rumah adat di Indonesia dengan penyajian materi dan penerapan desain yang menarik dan sesuai untuk anak usia 9-11 tahun serta dapat mendukung kegiatan belajar menjadi lebih mudah, interaktif, dan menyenangkan

4. Tone dan Manner

Colorful, fun, budaya Indonesia dan *childish* atau kekanakan.

Ideate

Pada tahapan *ideate*, dilakukan *brainstorming* guna mencari ide hingga konsep visual desain yang akan dibuat. Adapun konsep visual nantinya akan dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu *mind map*, *mood board*, dan sketsa manual alternatif yang merujuk kepada *tone* dan *manner* dari desain yang akan dibuat yaitu *colorful, fun, Indonesian culture* dan kekanakan.

Konsep Flashcard

Flashcard sebagai media pembelajaran rumah adat di Indonesia untuk siswa sekolah dasar khususnya kelas III & IV, akan dirancang dengan judul tema “Yuk, Jelajah Rumah Adat di Indonesia!” sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan dan disepakati dengan guru kelas III & IV. Adapun, keseluruhan *flashcard* berjumlah 38 menyesuaikan jumlah provinsi terbaru di Indonesia.

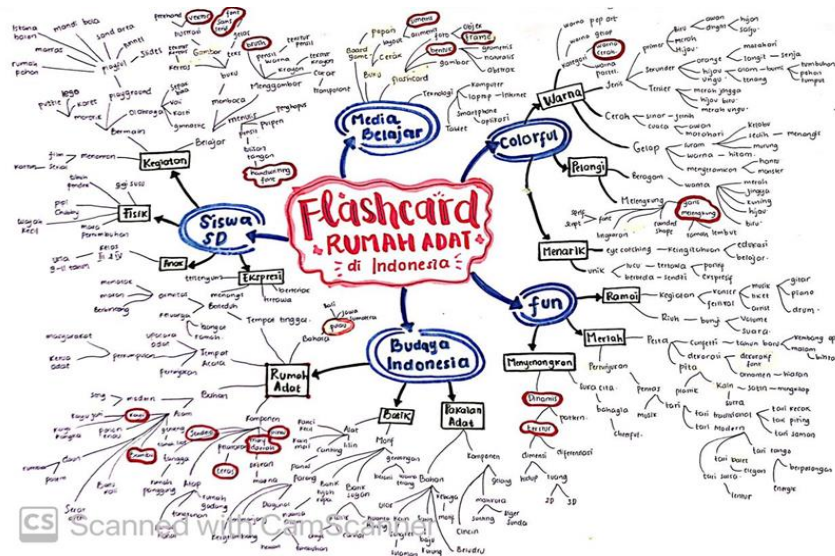
Flashcard nantinya akan dirancang di kedua sisi, yaitu depan dan belakang. Pada sisi depan, akan ditampilkan visual ilustrasi rumah adat beserta keterangan nama dan asal provinsinya. Sedangkan pada sisi belakang, akan terdapat informasi ataupun fakta untuk mengedukasi anak mengenai rumah adat yang bersangkutan. Untuk warna *background* pada *flashcard* sendiri, juga akan dibedakan dan dikelompokkan sesuai letak pulau dari masing-masing provinsi.

Konsep Visual

Dari beberapa kata kunci yang diperoleh dari *creative brief*, akan dilakukan proses *ideate* guna melakukan *brainstorming*, pencarian, hingga pengumpulan ide melalui *mind map* sebagai bentuk pengembangan dari kata kunci yang telah didapatkan. Selanjutnya, dari *mind map* yang telah dibuat, akan didapatkan kembali kata kunci visual untuk nantinya dikembangkan kembali dalam bentuk *mood board* sebagai referensi dan batasan untuk memvisualisasikan konsep desain melalui sketsa manual alternatif desain yang akan dibuat.

1. *Mind map*

Mind map merupakan metode yang dapat digunakan untuk memaparkan berbagai topik yang diperlukan guna melakukan penggalian mendalam secara kreatif dengan menuangkan semua gagasan yang diangkat dalam sebuah skema dengan penggunaan ikon, tanda panah, garis dan kata (Kulsum 2018). Pada proses perancangan *flashcard* rumah adat seperti terlihat pada Gambar 2, *mind map* diawali dengan “*Flashcard* Rumah Adat di Indonesia” sebagai cabang pusat yang juga merupakan media utama perancangan dan dikembangkan kembali menjadi beberapa sub cabang hingga didapatkan beberapa kata kunci visual terpilih yaitu warna cerah, dinamis, tekstur, garis melengkung, motif daerah, kayu, jendela, teras, pintu, bambu, pulau, ilustrasi vektor, sans serif, *handwriting font, brush, frame*, bentuk, dan simetris.



Gambar 2. Mind map

2. Mood board

Setelah mendapatkan kata kunci visual dari *mind map*, berbagai kata kunci tersebut selanjutnya akan diterjemahkan dalam bentuk *mood board* untuk nantinya memberikan gambaran desain yang akan dibuat. *Mood board* sendiri adalah suatu metode yang dapat digunakan dalam proses pembuatan konsep visual secara efektif dan berupa susunan beberapa gambar atau foto yang digabung (Anggarini 2019). Adapun, pada proses perancangan *flashcard* rumah adat ini, kata kunci visual yang didapatkan diwujudkan dalam tiga *mood board* yang berbeda sebagaimana terlihat pada Gambar 3, yakni; *mood board* rumah adat, *mood board* visual desain dan ilustrasi, dan *mood board* layout *flashcard*.



Gambar 3. Mood Board

3. Sketsa manual

Sketsa manual merupakan salah satu tahapan penting dalam proses pembuatan desain untuk melakukan eksplorasi akan visual yang akan dibuat (Hua 2019). Pada proses perancangan *flashcard* rumah adat, dilakukan sketsa manual untuk memaksimalkan proses pengembangan ide dari kata kunci visual yang sudah didapatkan sebelumnya. Beberapa alternatif sketsa pun dibuat, seperti sketsa alternatif visual ilustrasi rumah adat dan sketsa alternatif *layout flashcard* tampak depan maupun tampak belakang sebagaimana terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Alternatif Sketsa Manual *Flashcard*

Kemudian, setelah melakukan pertimbangan dari beberapa sketsa alternatif yang telah dibuat, dipilih satu sketsa yang dirasa paling sesuai dengan konsep visual yang sudah ditentukan sebelumnya. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5, sketsa alternatif dua untuk visual ilustrasi rumah adat dipilih karena karakteristik ilustrasi *vector* dengan *outline* untuk memberikan kesan kartun serta menggunakan bentuk proporsi asli dari rumah adat yang tidak didistorsi dan penambahan tekstur yang lebih spesifik nantinya dapat mempermudah siswa untuk mengenali objek serta mengidentifikasi masing-masing rumah adat.

Berikutnya, sketsa alternatif satu tampak depan terpilih menjadi visual dari *layout flashcard* tampak depan karena keseluruhan konsepnya yang lebih lengkap dan sesuai dengan kata kunci visual yang sudah didapatkan, dengan catatan menghilangkan elemen bentuk untuk penomoran pada sisi kiri atas *flashcard* agar *layout* tidak terlihat terlalu penuh. Untuk *layout flashcard* tampak belakang, sketsa alternatif dua terpilih karena visualisasi jendela dan teras terlihat paling unik dan masuk ke dalam keseluruhan konsep “rumah adat” yang diangkat. Akan tetapi, elemen *overlay* pulau di bagian tengah dihilangkan untuk meningkatkan *legibility* dan *readability* teks. Sketsa alternatif terpilih pun kemudian dibuat menjadi 38 sesuai jumlah *flashcard* sebagaimana terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Alternatif Sketsa Terpilih (kiri) dan Sketsa *Layout Flashcard* dengan 38 Ilustrasi Terpilih (kanan)

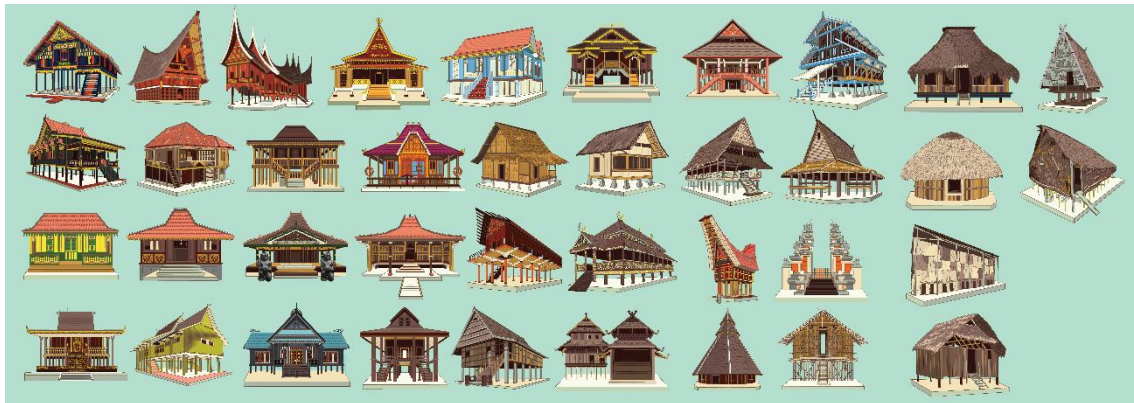
Prototype

Setelah dilakukan tahapan *Ideate* yang menghasilkan suatu konsep hingga gaya visual yang nantinya akan diterapkan pada *flashcard*, tahapan selanjutnya adalah *prototyping*. Pada tahapan *prototyping* ini sendiri, akan dilaksanakan dua tahapan yaitu digitalisasi dan uji coba

cetak sehingga beberapa elemen serta prinsip desain sudah dapat terlihat secara langsung seperti *layout*, warna, tekstur, bentuk, tipografi, dan sebagainya.

Digitalisasi

Tahapan digitalisasi dilakukan dengan menggunakan *software* grafis Adobe Illustrator untuk memberikan gambaran yang lebih mendetail lagi mengenai visualisasi desain ilustrasi rumah adat seperti terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Digitalisasi Visual Ilustrasi 38 Rumah Adat

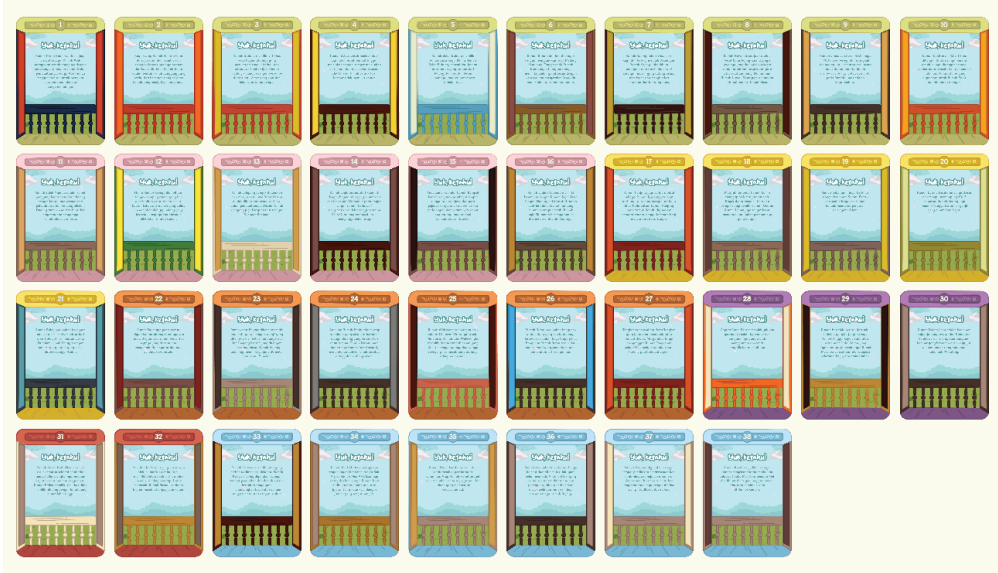
Kemudian, keseluruhan visualisasi ilustrasi rumah adat diterapkan ke dalam *layout flashcard* dengan prinsip *layout* simetris serta untuk melihat kesesuaian komposisi dan perpaduan masing-masing elemen desain sebagaimana terlihat pada tampak depan *layout flashcard* pada Gambar 7 dan tampak belakang *layout flashcard* pada Gambar 8.



Gambar 7 Digitalisasi *Layout Flashcard* Tampak Depan

Tampilan *layout flashcard* tampak depan sebagaimana terlihat pada gambar 7, menggunakan warna “frame” atau warna *background* kartu yang berbeda menyesuaikan dengan letak pulau dari provinsi asal rumah adat yang bersangkutan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah anak dalam menghafal materi rumah adat sehingga anak dapat membayangkan dan mengasosiasikannya dengan warna-warna cerah sesuai dengan selera mereka. Oleh sebab itu, *flashcard* pun dikelompokan menjadi 7 warna sesuai dengan letak pulau dari 38 provinsi

yang ada di Indonesia. Beberapa warna yang digunakan adalah; Warna merah muda untuk provinsi di pulau Jawa, warna kuning untuk provinsi di pulau Kalimantan, warna biru untuk provinsi yang berlokasi di pulau Papua. Warna oranye kecokelatan untuk provinsi yang terletak di pulau Sulawesi, warna merah untuk provinsi yang terletak di Kepulauan Maluku, warna ungu untuk provinsi di Kepulauan Nusa Tenggara, serta warna hijau untuk provinsi di pulau Sumatra.



Gambar 8 Digitalisasi *Layout Flashcard* Tampak Belakang

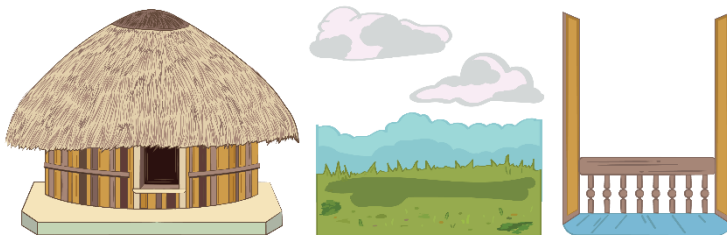
Pada tampak belakang, disajikan informasi berupa fakta ataupun sejarah tentang rumah adat tersebut. *Layout* tampak belakang *flashcard* sendiri, mengambil konsep pintu terbuka yang langsung menghadap teras. Selain itu, penerapan warna pada ilustrasi daun pintu beserta pagar di setiap kartunya pun berbeda-beda. Hal ini dikarenakan warna daun pintu dan pagar diambil berdasarkan warna dominan yang terdapat pada rumah adat.

Elemen Visual

Penerapan masing-masing elemen dan prinsip desain akhir pada *flashcard* yang diterapkan sebagaimana terlihat pada Gambar 7 dan Gambar 8, dilakukan dengan mempertimbangkan konsep dan kata kunci visual yang sudah didapatkan di tahapan sebelumnya agar sesuai dengan tujuan dan target dari perancangan *flashcard* rumah adat.

1. Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang diterapkan menggunakan vektor dengan *outline* seperti terlihat pada Gambar 9 untuk tetap memberikan kesan kekanakan dan kartun serta penambahan tekstur dengan penggunaan brush. Hal ini didasarkan atas hasil wawancara yang dilakukan kepada anak usia 9-11 tahun beserta observasi yang telah dilakukan.



Gambar 9 Gaya Ilustrasi Vektor dengan Penambahan *Outline*

2. Warna



Pada Gambar 10, palette warna didominasi oleh warna cerah sesuai dengan kata kunci yang didapatkan. Pemilihan warna-warna cerah didasarkan atas hasil observasi, wawancara, dan studi literatur menurut Riazi & Zahra (dalam Jeddi et al. 2016) yang menyebutkan bahwa anak-anak menunjukkan ketertarikan yang lebih terhadap warna yang cerah seperti ungu, biru, oranye, merah, dan kuning daripada warna yang gelap. Namun, beberapa warna gelap juga diterapkan mengingat rumah adat yang didominasi oleh warna coklat.



Gambar 10 Palette Warna

3. Tipografi

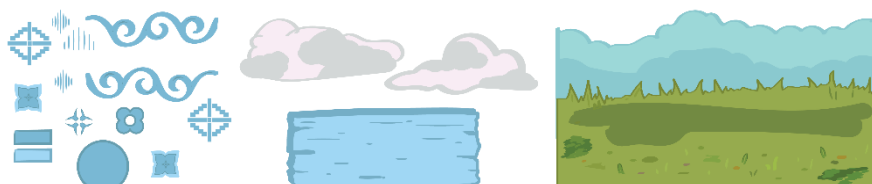
Penerapan tipografi pada *flashcard* terlihat pada Gambar 11. *Font* sans serif jenis Sassoon Primary dan Bubblegum Sans Regular dipilih berdasarkan hasil observasi bahwa sebagian besar *flashcard* anak cenderung menggunakan sans serif untuk bagian teks karena tingkat keterbacaannya. Hal tersebut juga diperkuat dengan penelitian Catherine dan Satriadi (2021) yang menyatakan bahwa *font* dengan karakter sans serif dapat diterapkan untuk anak selagi tidak terlalu memodifikasi dan mengubah bentuk huruf aslinya terlalu berlebihan. Sedangkan *handwriting font* jenis SMASH! dipilih karena anak cenderung menyukai bentuk huruf yang dekoratif dengan gaya *handwriting* serta *headline* yang *colorful* (Tursunmurotovich 2020)

Rumah Honai	PAPUA PECUNUNGAN TENGAH	Rumah Honai berukuran kecil dan tidak memiliki perabotan di dalamnya. Atap Rumah Honai terbuat dari tumpukan daun sagu, jerami, dan ilalang yang membentuk kerucut tumpul.
Bubblegum Sans Regular	SMASH! Font	Sassoon Primary
ABCDEFGHIJKLMNOP QRSTUVWXYZ abcdefghijklmnop qrstuvwxyz 1234567890	ABCDEFGHIJKLMNOP QRSTUVWXYZ abcdefghijklmnop qrstuvwxyz 1234567890	ABCDEFGHIJKLMNOP QRSTUVWXYZ abcdefghijklmnop qrstuvwxyz 1234567890

Gambar 11 Jenis Font yang Digunakan

4. Bentuk

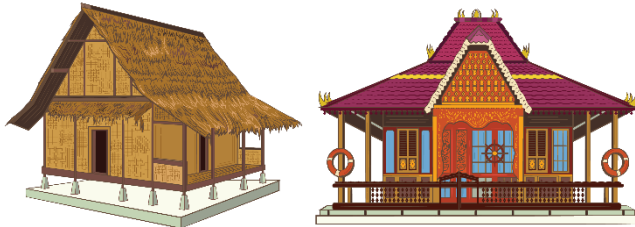
Bentuk yang diterapkan pada *flashcard* terlihat pada Gambar 12. Penggunaan elemen bentuk geometris, naturalis, dan abstrak dapat mempermudah penyampaian suatu pesan secara ringkas serta bentuk yang tepat pada media pembelajaran akan mampu membuat anak tertarik dengan materi pelajaran yang disajikan (AL_Hinaai 2021; Klettner 2019).



Gambar 12 Berbagai Bentuk yang Diterapkan

5. Tekstur

Penerapan tekstur didasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan desainer grafis sekaligus ilustrator anak yang menyatakan bahwa anak cenderung lebih menyukai gambar yang terlihat jelas maksud dan penggambaran objeknya, maka dari itu penggunaan tekstur dapat terbilang penting. Maka dari itu, sebagaimana pada Gambar 13, pada beberapa bagian rumah adat diterapkan tekstur dengan penggunaan *brush*.



Gambar 13 Penerapan Tekstur Pada Rumah Adat

Print test

Setelah melakukan keseluruhan digitalisasi desain yang dibutuhkan, tahapan selanjutnya adalah *print test*. *Print test* dilakukan pada material asli yaitu *Art Carton* 310 gsm dilaminasi *glossy* dengan menggunakan ukuran yang sebenarnya sebagaimana tertera pada Gambar 14. Dari hasil *print test* penerapan elemen dan prinsip desain pada *flashcard* terlihat lebih jelas karena sudah dicetak pada ukuran yang sebenarnya. *Flashcard* juga sudah terasa nyaman saat dipegang dengan *rounded* pada sudut kartu yang juga sudah terlihat pas.



Gambar 14 Hasil *Print Test Flashcard* Tahap Kedua

Test

Tahapan selanjutnya setelah melakukan *prototyping* adalah *testing*. Tahapan *testing* dilakukan dengan mewawancarai kedua guru pengajar sekaligus wali kelas serta siswa kelas III & IV SD Negeri Sukabumi Selatan 01 Pagi sebagaimana terlihat pada Gambar 15. Adapun, indikator yang dinilai dalam proses *testing* ini adalah kesesuaian ilustrasi rumah adat beserta penerapan elemen desain, efisiensi *flashcard*, seberapa informatif *flashcard*, kemudahan membaca teks pada *flashcard*, serta tingkat kemudahan penggunaan *flashcard*. Pada tahapan wawancara dengan siswa kelas III & IV juga disertai dengan observasi untuk mengamati perilaku siswa serta seberapa tertarik mereka terhadap *flashcard* yang ditunjukkan.



Gambar 15 Proses *Testing Flashcard* Pada Guru dan Siswa Kelas III & IV

Berdasarkan proses *testing* yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* sudah sesuai dari segi penerapan elemen serta prinsip desainnya maupun kemudahan untuk membaca informasi yang disajikan. Dari hasil *testing* yang dilakukan, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap *flashcard* rumah adat dan langsung mengasosiasikan *flashcard* seperti permainan. Guru juga beranggapan bahwa *flashcard* akan sangat efisien dan berguna dalam membantu guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran materi rumah adat karena sifatnya sebagai alat peraga dapat diterapkan dalam kegiatan belajar praktik berkelompok.

Final Artwork

Sesudah melalui *prototyping* kemudian melakukan *testing* dan evaluasi kepada target audiens sekaligus *user* serta melakukan pengecekan kembali terhadap desain yang sudah dibuat, maka didapatkan *final artwork* dari *flashcard* “Yuk, Jelajah Rumah Adat Di Indonesia!” yang diaplikasikan pada *mockup* digital seperti terlihat pada Gambar 16.





Gambar 16 Mockup Digital Final Artwork Flashcard Tampak Belakang

Selain itu, *flashcard* juga dilengkapi dengan beberapa media pendukung yang nantinya akan diterapkan satu set dengan *flashcard* yaitu kemasan, *sleeve* dan manual penggunaan *flashcard* yang desainnya juga disesuaikan dengan *flashcard* sebagaimana prinsip *unity* pada desain.



Gambar 17 Mockup Digital Final Artwork Kemasan



Gambar 18 Mockup Digital Final Artwork Kemasan Terbuka dan Sleeve

Pada Gambar 17 dan Gambar 18, konsep kemasan *flashcard* menggunakan *tuck flap* untuk mengunci kemasan. Kemasan *flashcard* sendiri memiliki total dimensi ukuran 55,8 cm X 20,5 cm dengan *box frame* sebagai tempat meletakkan *flashcard* di bagian dalamnya. Selain itu, *flashcard* juga dilengkapi dengan *sleeve* berukuran 30 cm X 3 cm yang nantinya dikenakan pada *flashcard* agar tidak tercecer ketika dimasukkan ke dalam kemasan dan manual penggunaan yang terlihat pada Gambar 19, berisi tentang konsep, keterangan, serta cara penggunaan *flashcard* dan berukuran 38 cm X 14 cm.



Gambar 19 Mockup Digital Final Artwork Manual Penggunaan Flashcard

Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* dengan tema “Yuk, Jelajah Rumah Adat di Indonesia!” yang berjumlah 38 kartu dan dirancang serta disesuaikan dengan preferensi siswa sekolah dasar khususnya kelas III dan IV, mampu digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran mengenai rumah adat menjadi lebih efisien dan menyenangkan baik untuk guru maupun siswa. Perancangan *flashcard* pun melalui beberapa tahapan kreatif yang disesuaikan dengan metode *design thinking* yang digunakan. Mulai dari *empathize*, *define*, *ideate* dengan menggunakan *mind map*, *mood board*, sketsa manual, kemudian *prototyping* dengan digitalisasi dan *test print* hingga proses *test* yang menghasilkan *final artwork*. *Flashcard* menerapkan desain yang *colorful*, *fun*, sarat akan budaya Indonesia, dan kekanakan. Selain itu, warna pada *flashcard* pun dikelompokkan menjadi tujuh warna cerah yang berbeda dan disesuaikan dengan letak pulau dari masing-masing provinsi asal rumah adat. Warna *flashcard* merah muda untuk provinsi di pulau Jawa, warna hijau untuk pulau Sumatera, warna kuning untuk pulau Kalimantan, warna oranye untuk pulau Sulawesi, warna ungu untuk Kepulauan Nusa Tenggara, warna merah untuk pulau Maluku, dan warna biru untuk pulau Papua. Ilustrasi rumah adat menggunakan gaya ilustrasi vektor dengan *outline* untuk memberikan kesan kartun disertai motif daerah, penggunaan bentuk dan garis melengkung untuk memberikan kesan dinamis dan kekanakan, penambahan tekstur dan *brush* untuk mempermudah anak dalam memahami objek, serta tipografi dalam bentuk font *handwriting* dan sans serif. Sedangkan prinsip *layout* simetris dengan penempatan fokus di tengah, diterapkan pada *flashcard* untuk mempermudah anak dalam membaca materi yang disajikan.

Sementara itu, saran untuk perancangan ataupun penelitian berikutnya adalah untuk lebih menerapkan fitur interaktif langsung pada *flashcard* seperti kegiatan menulis, mewarnai atau membuat pola agar *flashcard* nantinya dapat lebih efektif lagi untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian, mempertimbangkan untuk memperbanyak metode pengumpulan data agar hasil dapat lebih akurat dan representatif. Jika *flashcard* ditujukan untuk kebutuhan komersil, dapat menggunakan metode kuisisioner kepada target audiens. Selain itu, lebih memperluas rentang target audiens maupun *user* agar *flashcard* nantinya dapat digunakan

sekaligus oleh siswa dari berbagai macam tingkatan dengan desain dan materi ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Daftar Pustaka

- Afina, L. H. (2016). Perancangan kampanye cergam & flashcard “olin suka makan sayur” untuk anak usia 3-5 tahun. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/50636/Perancangan-kampanye-cergam-flashcard-olin-suka-makan-sayur-untuk-anak-usia-3-5-tahun>.
- AL_Hinaai, S. N. (2010). “What is the Importance and Impact of Illustrations in Children's Books?” An investigation into children's responses to illustrations. *Arab Journal for Scientific Publishing (AJSP) ISSN, 2663, 5798*.
- Aliyasari, M., & Martadi, M. (2021). Perancangan Flash Card Sebagai Media Pengenalan Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual, 2(2)*, 82-95.
- Ananda, Ananda. (2021). “Apa Itu Observasi_ Berikut Pengertian, Ciri, Tujuan, Dan Jenisnya.” Education. Gramedia Blog. (2021). <https://www.gramedia.com/literasi/apa-itu-observasi/>.
- Anggarini, A., & Ds, M. (2019). *Layout Desain Publikasi: Eksplorasi Teks dan Gambar*. Depok: Penerbit PNJ Press.
- Catherine, R. A., & Satriadi, S. (2021). *Pemanfaatan Tipografi untuk Anak Usia Dini melalui Media Komunikasi Visual*. https://www.academia.edu/49017231/pemanfaatan_tipografi_untuk_anak_usia_dini_melalui_media_komunikasi_visual.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). Design thinking: Get started with prototyping. *Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>.
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media flashcard di sekolah dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya, 16(29)*, 92-98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 5(1)*. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>.
- Harisanty, D., Srirahayu, D., Kusumaningtiyas, T., Anugrah, E., & Permata, I. (2020). The utilization of flashcards in children information literacy development. *Library Philosophy and Practice, 1-12*. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/4554/>.
- Hua, M. (2019). The roles of sketching in supporting creative design. *The Design Journal, 22(6)*, 895-904. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14606925.2019.1655187>.
- Jeddi, L. K., Kasrayee, F., Jeddi, S. K., & Taghipour, M. (2016). The analysis of effect of colour psychology on environmental graphic in children ward at medical centres. *Psychology and Behavioral Sciences, 5(2)*, 51-61. <https://doi.org/10.11648/j.pbs.20160502.12>.
- Klettner, S. (2019). Why shape matters—On the inherent qualities of geometric shapes for cartographic representations. *ISPRS international journal of geo-information, 8(5)*, 217. <https://doi.org/10.3390/ijgi8050217>.



- Kulsum, N. U. (2018). Mind Mapping Model in Increasing Students' Creativity and Learning Outcomes. *Classroom Action Research Journal*, 2(3), 127-132. <https://doi.org/DOI:10.17977/um013v2i32018p127>
- Mirajayanti, I. (2023). *Perancangan Media Flashcard Pengenalan Makanan dan Minuman Sehat Untuk Siswa TK IT Wahdah 01 Gowa*. Skripsi. Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/27312/>.
- Nurhasanah, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flashcard Huruf Hijaiyah terhadap Hasil Belajar Iqro pada Santri The Gold Generation. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 60-68. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v1i2.106>.
- Nurulhasna, Anita. (2022). Perancangan Flash Card Paribasa Sunda Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV dan V di Kota Cimahi. Skripsi. Desain Komunikasi Visual, Universitas Pasundan. <http://repository.unpas.ac.id/60411/>.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25-31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>.
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan media video call dalam teknologi komunikasi. *Jurnal ilmiah dinamika sosial*, 1(2), 202-224. <https://doi.org/10.38043/jids.v1i2.219>.
- Putri, S. S., & Kristiana, N. (2022). Perancangan Flashcard Karikatur Fisikawan Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMP. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual* 3 (3): 30-44.
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa pada materi mufrodad Bahasa arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99-106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 11. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>.
- Salim, A. K., & Hartanto, D. D. (2022). Analisis Pentingnya Creative Brief Pada Integrated Marketing Communication. *Jurnal DKV Adiwarna* 1 (6). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12288>.
- Supiyah, S., Fadillah, F., & Miranda, D. (2021). Pengenalan Keberagaman Budaya Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Se-Kecamatan Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(4), 2057-2064. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v10i4.46310>.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16. <http://eprints.umsida.ac.id>.
- Tursunmurotovich, S. S. (2020). Importance of illustrations for perception of content of the book. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8(4), 98-101.
- Wijayati, H. (2019). *Panduan Analisis SWOT untuk Kesuksesan Bisnis: jangan buat strategi bisnis sebelum baca buku ini*. Anak Hebat Indonesia. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1327127>.