

BAB II

KAJIAN SUMBER

II.1. STUDI LITERATUR

Studi Literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari jurnal, buku fisik maupun buku elektronik (*E-Book*), *E-Journal*, hingga sumber internet terpercaya yang berhubungan dengan judul skripsi ini yang dapat dijadikan referensi dalam membuat karya.

II.1.1 Miniatur



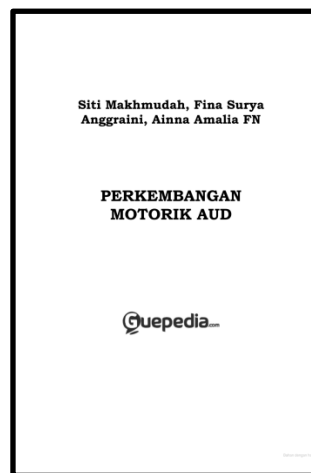
Gambar II.1. 1 E-Jurnal Produk Cenderamata Berbasis Bentuk Ikonik Kota Medan Menggunakan Bahan Tepung Clay
(Sumber: Rosnani (CS & Zulkifli, 2022))

Berdasarkan kutipan dari E-Jurnal oleh Rosnani CS dan Zulkifli yang berjudul “Produk Cenderamata Berbasis Bentuk Ikonik Kota Medan Menggunakan Bahan Tepung Clay”, menjelaskan bahwa Kota Medan memiliki bentuk-bentuk ikonik yang dapat dikembangkan menjadi produk cenderamata tiga dimensional. Pada produk tiga dimensional berbasis bentuk ikonik kota Medan

hanya ada cenderamata berupa miniatur Menara Air Tirtanadi dengan bahan kayu.

Berdasarkan kutipan dari jurnal diatas, penulis akan menjadikannya sebagai acuan dalam hal memperhatikan bentuk susunan bangunan Menara PDAM Tirtanadi.

II.1.2 Perkembangan Motorik Anak



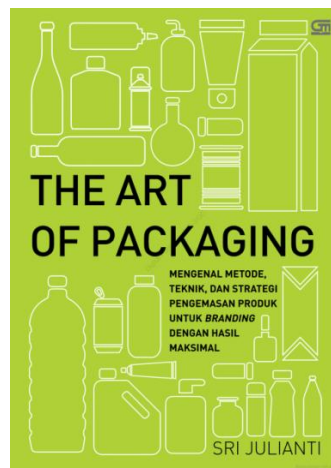
Gambar II.1. 2 *E-Book* Perkembangan Motorik AUD
(Sumber: Siti Makhmudah,dkk, 2020)

Berdasarkan kutipan dari *E-Book* oleh Siti Makmudah, dkk yang berjudul “Perkembangan Motorik AUD”, menjelaskan bahwa perkembangan merupakan perubahan yang dialami oleh individu menuju tingkat kedewasaannya atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan. Perkembangan berkaitan dengan perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya kecerdasan, sikap dan tingkah laku yang sering disebut dengan motorik.

Berdasarkan kutipan dari buku diatas, penulis akan menjadikannya sebagai acuan dalam hal memahami perkembangan anak. Anak adalah sosok individu

yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia sekolah dasar yang pada fase kanak-kanak berusia antara 6- 12 tahun yang merupakan usia dimana anak-anak senang dengan hal bermain, bergerak, bekerja sama dan melakukan pekerjaan dengan berkelompok. Salah satu materi yang perlu untuk dikenal oleh anak-anak yaitu bangunan Menara PDAM tirtanadi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menciptakan sebuah produk yang bernama *puzzle* PDAM Tirtanadi sebagai sarana bermain dan belajar pada anak untuk mengenali bangunan bersejarah yang ada di kota Medan.

II.1.3. Desain Kemasan



Gambar II.1. 3 Gambar II.1. 1. *E-Book The Art Of Packaging*
(Sumber: Sri Julianti, 2014)

Saat ini, kita dapat melihat banyak kemasan yang menggunakan warna-warna metalik, baik bahan dasarnya metal (aluminium) maupun bukan metal, misalnya plastik. Ketika konsumen membeli produk, tentu saja mereka akan menggunakannya di rumah. Bila warna-warna metalik ini luntur atau terkelupas setelah kontak dengan produknya, kemasan akan terlihat jelek dan terkesan

“menipu”. Dan jangan heran bila di beberapa negara maju, konsumen bahkan bisa menuntut produsen ke pengadilan bila mereka merasa tidak aman dengan produk yang kemasannya rusak atau terkelupas. Konsumen bisa menuntut produsen yang dianggap lalai dalam menjamin kualitas keamanan produk tersebut. Bagaimana di Indonesia? Tentunya kondisi sekarang belum sampai sejauh itu, Namun tetap menarik untuk melihat bagaimana sejarah kemasan dan perkembangannya di Indonesia ini.

Berdasarkan kutipan dari *E-Book* oleh Sri Julianti yang berjudul “*The Art Of Packaging*” penulis akan menjadikannya acuan dalam hal modernisasi desain kemasan.

II.1.4. Permainan Puzzle Kayu



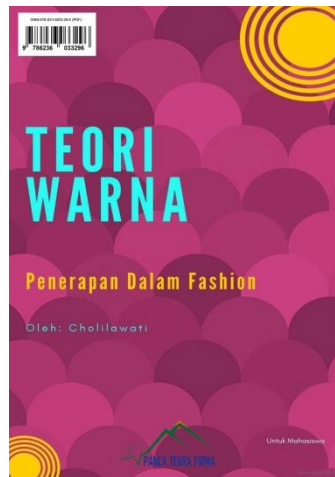
Gambar II.1. 4 E-Jurnal Perancangan Permainan *Puzzle* Kayu Sebagai Media Pembelajaran dan Pengenalan Bagi Anak Usia Dini
(Sumber: Dimas Adiyoga & Rinanda Purba, 2021)

Berdasarkan kutipan dari E-Jurnal oleh Dimas Adiyoga dan Rinanda Purba yang berjudul “Perancangan Permainan *Puzzle* Kayu Sebagai Media Pembelajaran dan Pengenalan Bagi Anak Usia Dini”, menjelaskan bahwa Anak

usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa, dan komunikasi. Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak demi perkembangannya. Bermain dapat menumbuhkan daya nalar, daya ingat, imajinasi, serta kreativitas. Permainan edukatif dapat dijadikan sebagai sarana untuk belajar sambil bermain bagi anak. *puzzle* akan menjadi media pembelajaran dan pengenalan bagi anak dalam hal belajar sesuatu, sehingga anak akan menjadi lebih aktif dan kreatif.

Berdasarkan kutipan dari jurnal diatas, penulis akan menjadikannya sebagai acuan dalam hal memperhatikan media pembelajaran pada anak dalam bentuk *puzzle*.

II.1.5. Teori Warna



Gambar II.1. 5 Gambar II.1. 2. *E-Book Teori Warna : Penerapan Lingkaran Warna Dalam Fashion* (Sumber: Cholilawati, 2020)

Berdasarkan kutipan dari *E-Book* oleh Cholilawati yang berjudul “Teori Warna : Penerapan Lingkaran Warna Dalam *Fashion*”, menjelaskan bahwa Warna adalah estetika yang penting, karena melalui warna itulah kita dapat membedakan

secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan.

Berdasarkan kutipan dari jurnal diatas, penulis akan menjadikannya sebagai acuan dalam hal memperhatikan warna pada bangunan bersejarah menara PDAM Tirtanadi.

II.1.6. Merchandise



Gambar II.1. 6 E-Jurnal Perancangan *Merchandise* Guna Menunjang Efektivitas promosi (Sumber: Tama et al., 2017)

Berdasarkan kutipan dari E-Jurnal oleh Tama, dkk yang berjudul “Perancangan *Merchandise* Guna Menunjang Efektivitas promosi” menjelaskan bahwa *Merchandise* adalah bentuk produk yang ditujukan sebagai sarana informasi dan promosi. Menggunakan media *merchandise* dapat diyakini mudah untuk dilihat dan dimanfaatkan *audience*. Komunikasi visual merupakan salah satu cara penyampaian pesan secara visual, melalui sesuatu yang dapat dilihat, berupa gambar, ilustrasi, serta tulisan maupun jenis-jenis lainnya, dan pada

prinsipnya selama pesan tersebut dapat dilihat.

Berdasarkan kutipan dari jurnal diatas, penulis akan menjadikannya sebagai acuan dalam hal membuat *merchandise* untuk media pendukung dalam suatu produk yang telah dibuat.

II.2. TINJAUAN KARYA

Tinjauan karya ini merupakan bentuk pemaparan orisinalitas penulis sebagai referensi dalam membuat karya. Berikut beberapa tinjauan karya yang menjadi referensi penulis, agar orientasinya tidak jauh dari konsep yang akan dibuat.

II.2.1. Lego Menara Eiffel



Gambar II.2. 1 Lego Menara Eiffel
(Sumber : Syanti Mustika, 2022)

Syanti mustika mengungkapkan bahwa penggemar Lego sekarang bisa seru-seruan sebelum berangkat ke Paris dengan cara membangun Lego Menara Eiffel setinggi 1,5 meter ini. Menara Eiffel dibangun pada tahun 1889, memiliki ketinggian 300 meter dan berdiri tegap di Kota Paris. Terkait dengan lego terbaru ini, untuk dapat menyusun lego menjadi Menara Eiffel membutuhkan 10.001 balok lego agar bisa membentuk Menara Eiffel yang berdiri tegap. Dalam menentukan ekspresi Lego terbaik untuk mahakarya teknik dan arsitektur Menara

Eiffel harus mengikuti prinsip struktural Menara Eiffel yang Asli. Melalui Lego Menara Eiffel ini berharap pemainnya bisa merasakan takjub saat melihat puncak menara dan mengagumi kekayaan sejarah Kota Paris. Yang membedakan karya penulis dengan karya dari Syanti mustika ialah penulis membuat *puzzle* dengan menggunakan bahan kayu, sedangkan karya diatas menggunakan bahan plastik.

II.2.2. Miniatur Menara Kudus



Gambar II.2. 2 Miniatur Menara Kudus
(Sumber : Iswidodo, 2016)

Miniatur ikonik Kota Kretek yaitu Menara Kudus yang berasal dari Desa Bacin, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. Replika Menara Kudus, hasil karya *handmade*, pembuatan miniatur tersebut dari potongan-potongan kayu yang tak berukuran. Kayu itu dipotong-potong menjadi persegi empat dan beberapa bentuk lainnya. Usai dipotong dengan bentuk dan ukuran yang telah ditentukan, potongan-potongan dihaluskan menggunakan amplas. Pembuatan miniatur tersebut harus memerhatikan detail-detail kecil, agar replika Menara Kudus yang dibuat bisa berbentuk semirip mungkin dengan aslinya. Penulis menjadikan referensi dalam cara kerja untuk membuat *puzzle* berbahan kayu yang berbentuk potongan lego yang membentuk Menara PDAM Tirtanadi dengan menggunakan bahan kayu.

II.2.3. Desain Kemasan *Puzzle*



Gambar II.2. 3 Desain Kemasan *Puzzle*
(Sumber : L Niken Hanifah, 2016)

kemasan memiliki tujuan untuk melindungi sebuah produk sat dikirim, disimpan atau dijajakan, fungsinya adalah sebagai media pelindung dari cuaca dan kotoran produk yang ada didalam kemasan tersebut, juga memiliki fungsi sebagai identitas dari sebuah produk tertentu dan juga sebagai media penjualan. Ilustrasi dalam sebuah *packaging* juga menjadikan daya tarik tersendiri dan diharapkan dapat menarik minat masyarakat yang meihat produk tersebut membelinya. Ilustrasi dalam *packaging* pada gambar diatas termasuk objek desain grafis karena desain yang diproduksi menggunakan cara mencetak atau *print* pada media tertentu yang mendukung teknik cetak mencetak. Penulis menjadikan karya ini sebagai sumber ide referensi dalam membuat kemasan dengan memasukkan unsur ilustrasi pada *packaging*.

II.2.4. Desain Kemasan *Puzzle 3 Dimensi*



Gambar II.2. 4 Desain Kemasan *Puzzle 3 Dimensi*
(Sumber : AliExpress, 2022)

Packaging dengan desain gambar potongan kayu berwarna cerah dilengkapi dengan kemasan kotak besi yang mudah disimpan dan dibawa, dengan desain yang menarik dapat merangsang minat anak-anak dengan baik, Mendorong dan meningkatkan perkembangan otak mereka, latihan dan merangsang koordinasi tangan-mata-otak mereka. Penulis menjadikan karya ini sebagai sumber ide referensi dalam membuat kemasan yang unik, mulai dari pemilihan warna, bentuk yang menyesuaikan karakter bangunan bersejarah Menara PDAM Tirtandi.

II.2.5. Miniatur Menara PDAM Tirtanadi



Gambar II.2. 5 Miniatur Menara PDAM Tirtanadi
(Sumber : Rendy Prayogi, 2021)

Miniatur bangunan Menara PDAM Tirtanadi sebuah replika atau model kecil dari bangunan Menara PDAM Tirtanadi. Yang terbuat dari bahan kayu dan memiliki ukuran lebih kecil dibandingkan dengan bangunan aslinya. Penulis menjadikan karya ini sebagai sumber ide referensi dalam membuat potongan-potongan *puzzle* yang membentuk bangunan PDAM Tirtanadi. Dengan pemilihan kayu sebagai bahan untuk pembuatan permainan *puzzle*