

**ALIH WAHANA DONGENG LEGENDA NUSANTARA
DALAM PERANCANGAN *MINI DIORAMA*
BERBASIS *BRICKS***



Intelligentia - Dignitas

Mochammad Rheyno Rafandha

1206621036

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

FEBRUARI 2026

LEMBAR PENGESAHAN

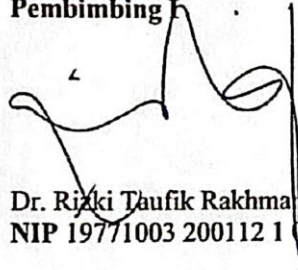
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Mochammad Rheyno Rafandha
Nomor Registrasi : 1206621036
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Alih Wahana Dongeng Legenda Nusantara dalam Perancangan *Mini Diorama Berbasis Bricks*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

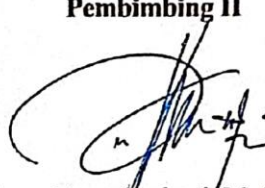
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



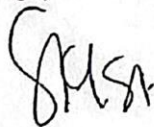
Dr. Rizki Taufik Rakhman, S. Sn., M. Si.
NIP 19771003 200112 1 001

Pembimbing II



Desy Sugianti, M. Sn.
NIP 19911206 202406 2 001

Penguji I *



Siti Khodijah Lestari, M. Ds.
NIP 19961003 202406 2 003

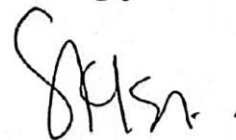
Penguji II



Hafidz Ash Shidiqqi, M. Sn.
NIP 19910905 202406 1 003



Ketua Penguji *



Siti Khodijah Lestari, M. Ds.
NIP 19961003 202406 2 003

*) Ketua penguji dapat dirangkap oleh Penguji I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mochammad Rheyno Rafandha
NIM : 1206621036
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : rheynorafandha@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Alih Wahana Dongeng Legenda Nusantara Dalam Perancangan Mini Diorama Berbasis

Bricks

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

(Mochammad Rheyno R)
nama dan tanda tangan

LEMBAR ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochammad Rheyno Rafandha

Nomor Registrasi : 1206621036

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul : ALIH WAHANA DONGENG LEGENDA NUSANTARA
DALAM PERANCANGAN *MINI DIORAMA* BERBASIS *BRICKS*

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari orang lain maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta apabila saya terbukti melakukan tindakan plagiat.

Jakarta, 27 Januari 2026



METERAI
TEMPEL
10000
9 E6AAKX325359810

Mochammad Rheyno Rafandha

1206621036



GREAT (Global Research and Innovation Journal)
Nomor:0055374/2/1/GREAT/2026
ISSN: 3090-3289
Open Acces: <https://journaledutech.com/index.php/great>



LETTER OF ACCEPTANCE

Malang, 5 Februari 2026

Penulis : Mochammad Rheyno Rafandha, Desy Sugianti, Rizki Taufik Rakhman

Dengan Hormat,

Terima kasih kami sampaikan telah mengirimkan artikel untuk dipublish di GREAT: Global Research and Innovation Journal dengan judul:

"ALIH WAHANA DONGENG LEGENDA MALIN KUNDANG DALAM PERANCANGAN MINI DIORAMA BERBASIS BRICKS"

Berdasarkan hasil proses review, kami dengan ini menyatakan bahwa artikel Anda **DITERIMA** dan telah diterbitkan secara online pada bulan Februari 2026, sebagai bagian dari Volume 2, Nomor 1, Periode Januari 2026. Artikel dapat dilihat secara online melalui tautan berikut: <https://journaledutech.com/index.php/great/article/view/1076>

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Best Regards



Fauziah Nur Faqih
Editor In Chief

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dengan judul "Alih Wahana Dongeng Legenda Nusantara dalam Perancangan *Mini Diorama* Berbasis *Bricks*".

Terselesaikannya Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini tentu tidak lepas dari bantuan, bimbingan hingga dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Aprina Murwanti, Ph.D. selaku Koordinator Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.
2. Dr. Rizki Taufik Rakhman, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa sekaligus menjadi dosen pembimbing I yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian memberikan arahan, bimbingan serta masukan berharga dalam penyusunan karya.
3. Desy Sugianty, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan masukan, dorongan serta motivasi agar peneliti dapat menyelesaikan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini dengan baik.
4. Segenap keluarga tercinta (Pipip, Mimim, Mbak Rhea, Mas Rhafi, Dek Rhajwa dan kucing peliharaan peneliti, Jannah) yang menjadi rumah kembali dan fondasi bagi hidup peneliti hingga peneliti menyelesaikan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini.
5. Ibu Farida beserta guru-guru dan murid SDN Petukangan Selatan 05 Jakarta Selatan yang telah membantu dalam kelancaran melaksanakan *FGD*.

6. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada *LEGO Group* atas kesempatan dan dukungan yang telah diberikan selama pelaksanaan program magang. Pengalaman, pembelajaran serta lingkungan kerja yang profesional dan inspiratif sangat berkontribusi dalam memperluas wawasan peneliti, khususnya dalam bidang desain dan kreativitas.
7. Peneliti juga ingin menyampaikan apresiasi kepada Lene Lauren Zitz dan Michael Bursik selaku *LEGO DESiGN Intern Coordinator* yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa orientasi hingga kegiatan magang berlangsung dan usai.
8. Ucapan terima kasih juga peneliti tujukan kepada Desiree Muller sebagai *Senior Graphic Design Manager* sekaligus *People Leader* selama magang, yang telah memberikan banyak masukan, dukungan dalam proses perancangan karya eksplorasi jadi.
9. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga peneliti sampaikan kepada *LEGO Superheroes PMD Team* yaitu Adam Corbally, Alice, Bjarkke, Dave Collins, Franzizka, Hoa, Ivan, Jesper Carol Nielsen, Junya Suzuki, Louise Wichmann Agner, Margot, Mark Tranter, Michael, Petra dan Tin Nguyen yang telah menjadi rekan kerja yang positif, suportif serta selalu memberikan semangat dan energi baik selama proses magang.
10. Kak Niken Ayumurti Hartomo (Nikki), Kak Daniel Sudarsono, Kak Mardhatilla Pefiza Sidik dan Kak Ivonny Ng yang senantiasa menemani serta mengobati rasa rindu pada rumah selama masa melaksanakan magang.

11. Peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Printielan *Custom Minifigure* selaku mitra *vendor* yang telah membantu proses produksi *minifigure* pada karya tugas akhir ini, sehingga perwujudan karya dapat terlaksana dengan baik.

12. Serta tak terlupakan sahabat terbaik, Andra Lesmana, Adisty Octaviani, Akbar, Andini Ramdaniati, Auryn Nadia Sari, Abdul Azis, Farah Salsabila Azzahra, Fathia Putri Amelia, Kezia Febrina Siahaya, Khannisa Siti Nurhadi, Kyara Jasmine Firdaus, Malik Ilyasa, Meilla Husni Fatin, Merry Cryspine Hermellia Vigatta, Muhammad Rayhan Ikhwan, Nadila Restu Iswara, Nur Hanif Anggreini, Rajendra Priopinggala, Rifdah Ramadhaniah, Sayyid Rabah Rukmana atas kebersamaan, tidak lelah untuk menjadi *support system* bagi peneliti dan menjadi rumah kedua bagi peneliti.

Jakarta, 27 Januari 2026

Peneliti

Mochammad Rheyno Rafandha

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
<i>LETTER OF ACCEPTANCE</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perkembangan Ide Penciptaan.....	4
1.3. Masalah Penciptaan	5
1.4. Tujuan Penciptaan	5
1.5. Manfaat Penciptaan	6
1.5.1. Bagi Peneliti	6
1.5.2. Bagi Pengguna (Masyarakat)	6
1.5.3. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa	6
1.5.4. Bagi Peneliti Seni Rupa.....	7
1.5.5. Bagi Lembaga Pendidikan	7
1.6. Fokus Penciptaan (<i>State of Art</i>)	8
1.6.1. Aspek Konseptual	8
1.6.2. Aspek Visual	9
1.6.3. Aspek Operasional	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1. Kajian Teori dan Konsep.....	12
2.1.1. Dongeng	12
2.1.2. Diorama.....	20

2.1.3.	Alih Wahana.....	21
2.1.4.	Bricks	24
2.2.	Kajian Penelitian Relevan	31
2.2.1.	Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu.....	31
2.2.2.	Tinjauan Referensi Praktik.....	35
2.3.	Kerangka Berpikir	40
BAB III		42
METODOLOGI PENELITIAN		42
3.1.	Metode Penelitian.....	42
3.2.	Data dan Sumber Data.....	46
3.2.1.	Calon Pengguna	46
3.2.2.	Data Narasumber Ahli Bidang Media.....	53
3.2.3.	Menganalisis Literatur.....	54
3.2.4.	Data Narasumber Magang.....	55
3.3.	Teknik Pengumpulan Data	58
3.3.1.	Wawancara Narasumber Ahli Media	58
3.3.2.	Data Focus Group Discussion (FGD)	66
3.3.3.	Studi Pendahuluan.....	72
3.3.4.	Data Proses dan Produk Penciptaan.....	77
3.4.	Teknik Analisis Data	98
3.4.1.	Penyajian Data	98
3.4.2.	Analisis Data.....	100
3.5.	Data Hasil Magang.....	104
3.7.1.	Profil Narasumber Magang.....	104
3.7.2.	Tempat dan Waktu Magang	105
3.7.3.	Contoh Karya Narasumber Magang.....	106
3.7.4.	Deskripsi Data Magang.....	106
3.7.5.	Rangkuman Kegiatan Magang.....	107
3.7.6.	Implikasi Hasil Magang	116
3.6.	Jadwal Penelitian.....	117
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		119
4.1.	Hasil Penelitian.....	119
4.1.1.	Visualisasi Akhir.....	123
4.1.2.	Uji Coba Validasi.....	142

4.1.3.	Rincian Biaya Produksi.....	151
4.2.	Pembahasan.....	152
4.2.1.	Aspek Konseptual.....	152
4.2.2.	Aspek Visual.....	153
4.2.3.	Aspek Operasional.....	154
BAB V PENUTUP		156
5.1.	Simpulan.....	156
5.2.	Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA		xvii
LAMPIRAN.....		xxi



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis-jenis permainan konstruksi (bricks).....	24
Tabel 2. Hasil Observasi Kuesioner.....	48
Tabel 3. Transkrip Wawancara Bersama Narasumber Ahli Media.....	59
Tabel 4. Hasil Indeks Coding Wawancara Bersama Narasumber Ahli Media	64
Tabel 5. Hasil FGD di SDN Petukangan Selatan 05.....	67
Tabel 6. Analisis SWOT Pada Karya Eksplorasi Jadi	101
Tabel 7. Klasifikasi Legenda Nusantara Dan Asal Daerah.....	103
Tabel 8. Log Book Kegiatan Magang.....	112
Tabel 9. Jadwal Penelitian.....	117
Tabel 10. Olah data hasil validasi target pengguna	146
Tabel 11. Rincian biaya produksi karya mini diorama	151

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. LEGO Brick patent.....	28
Gambar 2. LEGO Minifigure Patent.....	29
Gambar 3. Minifigure Marvel.....	30
Gambar 4. Jens Nygaard Knudsen dan Minifigure Collectible Series.....	35
Gambar 5. Rauf Raphanus dan Papercraft dari Ichinogami.....	36
Gambar 6. Molly dari Pop Mart.....	37
Gambar 7. Barbie Mattel Edisi Kemerdekaan Indonesia Ke-80.....	38
Gambar 8. Data Wawancara Bersama Pak Handi William.....	58
Gambar 9. Focus Group Discussion	66
Gambar 10. Nanoblock	72
Gambar 11. Papercraft Ichinogami	73
Gambar 12. Karya Eksplorasi Magang 1	80
Gambar 13. Karya Eksplorasi Magang 2	82
Gambar 14. Karya Eksplorasi Magang 3	84
Gambar 15. Moodboard Visual Perancangan Minifigure Malin Kundang.....	86
Gambar 16. Lembar Kerja Perancangan Minifigure.....	86
Gambar 17. Lembar Kerja Perancangan Stiker Latar Diorama	87
Gambar 18. Desain Adegan Diorama 1 dan Desain Adegan Diorama 2	88
Gambar 19. Desain Adegan Diorama 3	89
Gambar 20. Moodboard Visual Perancangan Mini Diorama Malin Kundang	89
Gambar 21. Lembar Kerja Perancangan Mini Diorama	90
Gambar 22. Proses Pembuatan Logotype	91

Gambar 23. Perancangan Logotype	91
Gambar 24. Lembar Kerja Perancangan Packaging Karya.....	91
Gambar 25. Desain Kemasan 1	92
Gambar 26. Desain Kemasan 2	93
Gambar 27. Desain Kemasan 3	93
Gambar 28. Visualisasi prototype Minifigure Malin Kundang	94
Gambar 29. Visualisasi Mini diorama Final	95
Gambar 30. Visualisasi Stiker Latar Mini diorama Final	96
Gambar 31. Validasi Karya Jadi	97
Gambar 32. Mini diorama Legenda Malin Kundang Berbasis Bricks.....	98
Gambar 33. Visualisasi Prototype Kemasan Karya Eksplorasi Jadi.....	99
Gambar 34. Narasumber Magang	104
Gambar 35. Lokasi Pelaksanaan Kegiatan Magang.....	105
Gambar 36. Hasil Karya dari Narasumber Magang.....	106
Gambar 37. Kegiatan Awal Magang (Onboarding Interns).....	107
Gambar 38. Lene Lauren Zitz (kiri) sebagai LEGO DESiGN Interns Coordinator	108
Gambar 39. Kelulusan LEGO DESiGN Interns Spring 2025.....	111
Gambar 40. Data Bersama Narasumber Magang dan Mentor	116
Gambar 41. Minifigure Tokoh Malin Kundang.....	123
Gambar 42. Minifigure Tokoh Bandung Bondowoso.....	124
Gambar 43. Minifigure Tokoh Datu Maburur	126
Gambar 44. Minifigure Tokoh Tasahea	128

Gambar 45. Minifigure Tokoh Maruwai.....	129
Gambar 46. Mini Diorama dongeng legenda Malin Kundang.....	131
Gambar 47. Mini Diorama dongeng legenda Roro Jonggrang	132
Gambar 48. Mini Diorama dongeng legenda Saijaan & Ikan Todak.....	133
Gambar 49. Mini Diorama dongeng legenda Gunung Mekongga.....	134
Gambar 50. Mini diorama dongeng legenda Sungai Maruwai	135
Gambar 51. Stiker diorama Legenda Malin Kundang	136
Gambar 52. Stiker diorama Legenda Roro Jonggrang.....	137
Gambar 53. Kemasan mini diorama Legenda Nusantara.....	138
Gambar 54. Logo Legenda Nusantara	140
Gambar 55. Kartu ilustrasi dan sinopsis legenda Malin Kundang.....	141
Gambar 56. Niken Ayumurti Hartomo	142

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir Penelitian dengan Metode Design Thinking.....	41
--	----



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Hasil Survei Usia Responden.....	48
Diagram 2. Hasil Survei Domisili Responden	48
Diagram 3. Hasil Survei Menurut Responden Terlintas Pertama Kali Ketika Mendengar Istilah Cerita Rakyat	49
Diagram 4. Hasil Survei Seberapa Sering Responden Mendengar/ Membaca Cerita Rakyat	49
Diagram 5. Hasil Survei Dari Mana Responden Mendapatkan Cerita Rakyat	50
Diagram 6. Hasil Survei Dari Jenis Cerita Rakyat Yang Sering Didengar Responden	50
Diagram 7. Hasil Survei Dari Daftar Legenda Familiar Responden	51
Diagram 8. Menurut Responden Legenda Relevan Generasi Muda.....	51
Diagram 9. Hasil Survei Menurut Responden Daya Tarik Utama Legenda.....	52
Diagram 10. Persentase media yang digunakan <i>audiens</i> untuk mendengarkan cerita rakyat.....	144
Diagram 11. Persentase jenis permainan konstruksi yang pernah <i>audiens</i> mainkan	144
Diagram 14. Persentase ketertarikan <i>audiens</i> pada desain mini diorama legenda Nusantara.....	145
Diagram 13. Persentase ketertarikan <i>audiens</i> pada desain karakter tokoh legenda dalam bentuk minifigure	145
Diagram 12. Persentase familiaritas <i>audiens</i> terhadap LEGO.....	145

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Persetujuan Seminar	xxi
Lampiran 2. Kartu Kehadiran Seminar	xxii
Lampiran 3. Lembar Permohonan Pembimbing	xxiii
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Seminar Proposal	xxiv
Lampiran 5. Lembar Permohonan Magang	xxv
Lampiran 6. Lembar Bimbingan Magang	xxvi
Lampiran 7. Lembar Observasi dan Focus Group Discussion di SDN Petukangan 05 Jakarta Selatan	xxvii
Lampiran 8. Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 1	xxviii
Lampiran 9. Surat Pernyataan Dosen Pembimbing 2	xxix
Lampiran 10. Lembar Bimbingan Skripsi 1	xxx
Lampiran 11. Lembar Bimbingan Skripsi 2	xxxii
Lampiran 12. Riwayat hidup penulis	xxxiv



Intelligentia - Dignitas

ABSTRAK

Menurunnya minat anak terhadap cerita rakyat Nusantara, khususnya legenda, menjadi tantangan dalam upaya pelestarian budaya di tengah dominasi media hiburan digital. Penelitian penciptaan ini bertujuan mengembangkan media alternatif berupa *mini diorama* dan *minifigure* berbasis *bricks* sebagai sarana mendongeng yang interaktif, edukatif dan relevan bagi anak usia 8-10 tahun. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahap empati, perumusan masalah, ideasi, perancangan dan penyempurnaan karya. Data diperoleh melalui studi literatur, kuesioner, wawancara narasumber ahli, serta *focus group discussion* dengan siswa sekolah dasar. Hasil penciptaan berupa 5 set *mini diorama* dan *minifigure* yang merepresentasikan legenda Nusantara dari 5 pulau besar di Indonesia, yaitu Malin Kundang, Roro Jonggrang, Hikayat Saijaan dan Ikan Todak, Gunung Mekongga dan Sungai Maruwai. Karya ini didukung oleh system visual terpadu berupa kemasan, kartu ilustrasi, petunjuk penggunaan dan *QR Code* yang menghubungkan penggunaan dengan cerita lengkap legenda. Hasil perancangan menunjukkan bahwa *mini diorama* berbasis *bricks* berpotensi menjadi media visual *storytelling* yang menarik dan mudah dipahami serta dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap legenda Nusantara sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia.

Kata kunci: legenda Nusantara, *mini diorama*, *minifigure*, *bricks*, *storytelling* visual

ABSTRACT

The declining interest of children in Indonesian folklore, particular legends, presents a challenge for cultural preservation in the digital era. This creation-based research aims to develop an alternative storytelling medium in the form of bricks-based mini dioramas and minifigures that is interactive, educational and suitable for children aged 8-10 years. The study employs a qualitative method using a Design Thinking approach, including the stages of empathizing, defining, ideating, prototyping and refining data were collected through literature review, questionnaires, expert interviews and focus group discussions with elementary school students. The final outcome consists of five mini diorama and minifigure that's representing Indonesia legends from five majors islands, namely Malin Kundang, Roro Jonggrang, Saijaan and the Swordfish, legend of Mount Mekongga, and the origin of the Maruwai River. The work is supported by an intergrated visual system, including packaging, illustrated cards, assembly guides and QR Codes that provide access to complete legend narratives. The result indicate that brick-based mini dioramas have the potential to function as an effective visual storytelling medium that enhances children's interest in Indonesian legends as part of the nation's cultural heritage.

Keywords: *Indonesian legends, mini diorama, minifigures, bricks, visual storytelling*