

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Keberagaman budaya Indonesia tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, mulai dari bahasa, adat istiadat, kesenian, arsitektur, hingga tradisi kuliner yang berkembang di setiap daerah. Keberagaman tersebut tidak hanya membentuk identitas sosial masyarakat, tetapi juga menghadirkan kekayaan visual yang dapat menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni dan desain. Dalam konteks industri kreatif, unsur budaya lokal tidak lagi dipandang semata sebagai warisan yang perlu dilestarikan, melainkan sebagai sumber daya kreatif (*cultural resource*) yang mampu menghasilkan inovasi produk dengan identitas yang khas apabila diolah melalui pendekatan desain yang sesuai dengan perkembangan zaman (Ambrose & Harris, 2009).

Salah satu kelompok etnis di Indonesia yang memiliki kekayaan budaya tersebut adalah masyarakat Minangkabau di Provinsi Sumatera Barat. Kebudayaan Minangkabau dikenal memiliki sistem nilai yang diwujudkan dalam berbagai bentuk ekspresi budaya, seperti arsitektur Rumah Gadang, busana adat, seni ukir, sastra lisan, hingga tradisi kuliner yang diwariskan secara turun-temurun. Kekayaan unsur budaya tersebut menunjukkan bahwa budaya Minangkabau tidak hanya memiliki fungsi sosial dan historis, tetapi juga menyimpan potensi visual yang dapat dikembangkan menjadi berbagai

bentuk karya desain kontemporer. Dengan karakteristik tersebut, budaya Minangkabau menjadi salah satu sumber inspirasi yang relevan dalam pengembangan karya berbasis budaya lokal (Waryono, 2021).

Di antara berbagai unsur budaya tersebut, kuliner tradisional merupakan salah satu representasi identitas budaya yang memiliki hubungan erat dengan sejarah, lingkungan, serta kehidupan masyarakat Minangkabau. Setiap jenis makanan tidak hanya dibedakan melalui cita rasa atau bahan penyusunnya, tetapi juga mengandung nilai filosofis, fungsi sosial, serta karakter visual yang tercermin melalui bentuk, warna, tekstur, dan teknik pengolahannya. Oleh karena itu, kudapan tradisional Minangkabau tidak hanya dapat dipahami sebagai produk konsumsi, tetapi juga sebagai artefak budaya yang memiliki nilai estetik serta berpotensi untuk ditransformasikan menjadi media visual dalam bidang seni dan desain (Baskoro, 2022).

Kuliner Minangkabau telah dikenal luas oleh masyarakat Indonesia, tetapi hidangan utama seperti rendang dan nasi padang masih paling populer. Kondisi ini menyebabkan berbagai kudapan tradisional Minangkabau masih kurang dikenal, meskipun keberadaannya merupakan bagian dari identitas budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Ada banyak kudapan tradisional yang berasal dari pengetahuan lokal masyarakat dan telah menjadi bagian dari berbagai tradisi, upacara adat, dan kehidupan sehari-hari. Hubungan yang kuat antara budaya Minangkabau, lingkungan, dan kebiasaan sosial menunjukkan keberadaannya (Waryono, 2021).

Setiap kudapan tradisional Minangkabau memiliki ciri visual yang berbeda di balik fungsinya sebagai produk makanan. Bentuk, warna, tekstur, komposisi, dan cara penyajiannya masing-masing membuat kudapan unik. Peluang untuk mengeksplorasi elemen visual dalam proses perancangan karya seni dan desain diberikan oleh fitur ini. Oleh karena itu, kudapan tradisional tidak hanya memiliki nilai sebagai warisan kuliner tetapi juga dapat digunakan sebagai inspirasi untuk membuat karakter visual yang dapat menggambarkan budaya lokal (Ambrose & Harris, 2009).

Di sisi lain, kekuatan visual ini masih belum banyak digunakan untuk membuat produk kreatif berbasis budaya. Selama ini, upaya pelestarian budaya lebih banyak diwujudkan melalui dokumentasi resep, festival kuliner, promosi pariwisata, dan publikasi digital yang berfokus pada makanan sebagai objek konsumsi. Namun, belum banyak media yang dapat mengubah warisan kuliner menjadi pengalaman visual yang menarik dan mudah diterima oleh masyarakat, khususnya generasi muda (Baskoro).

Cara Generasi Z, memperoleh informasi, berinteraksi, dan mengonsumsi konten budaya telah diubah oleh kemajuan teknologi digital. Sebagai generasi yang tumbuh berdampingan dengan internet dan media sosial, mereka cenderung lebih tertarik pada informasi yang dikemas secara visual, interaktif, dan mudah dibagikan melalui platform digital. Karakteristik ini mendorong perubahan dalam strategi penyampaian informasi budaya; sekarang tidak hanya perlu bergantung pada media konvensional, tetapi juga

membutuhkan pendekatan inovatif untuk menyesuaikan diri dengan gaya konsumsi media generasi ini (Panagiotou et al., 2022).

Media sosial telah menjadi sarana bagi Generasi Z untuk mengekspresikan minat mereka, membangun identitas diri, dan membentuk preferensi terhadap produk dan budaya. Dibandingkan dengan penyampaian informasi yang bersifat tekstual, konten yang memiliki daya tarik visual cenderung menarik perhatian dan mendorong interaksi. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan penyampaian nilai budaya tergantung pada isi pesan dan bagaimana pesan dikemas agar audiens terlibat secara emosional (Purboningsih et al., 2023).

Perubahan pola konsumsi media ini menjadi tantangan sekaligus peluang dalam industri kuliner tradisional. Generasi Z mungkin tidak tertarik dengan warisan kuliner jika hanya disajikan dalam bentuk informasi deskriptif atau dokumentasi. Sebaliknya, peluang untuk meningkatkan apresiasi budaya lokal meningkat jika nilai-nilai budaya diterjemahkan ke dalam media visual yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan preferensi Generasi Z. Oleh karena itu, media alternatif diperlukan yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi tetapi juga mampu memberikan pengalaman visual yang relevan dengan karakteristik Generasi Z (Panagiotou et al., 2022).

Collectible toys adalah visual yang telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Berbeda dengan mainan pada umumnya yang ditujukan untuk bermain, mainan koleksi dirancang sebagai objek koleksi yang mengutamakan nilai estetika, karakter, dan hubungan emosional antara produk

dan kolektornya. Permainan yang dapat dikumpulkan sekarang bukan hanya bagian dari industri hiburan, tetapi juga menjadi media ekspresi kreatif yang dapat menyampaikan nilai budaya, identitas, dan cerita melalui pendekatan visual yang menarik (Oktaviani & Prasetyawati, 2020).

Mengumpulkan permainan menggabungkan elemen ilustrasi, desain karakter, dan bentuk tiga dimensi menjadi satu kesatuan visual selama proses desain. Karakter yang memiliki identitas visual yang kuat memiliki kemampuan untuk menarik perhatian audiens sekaligus membantu mereka memahami pesan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, permainan yang dapat dikumpulkan dapat berfungsi sebagai media komunikasi visual yang tidak hanya dapat digunakan sebagai benda koleksi tetapi juga dapat merepresentasikan nilai-nilai budaya secara lebih dekat dengan kehidupan masyarakat modern (Laksono & Aryanto, 2020).

Potensi tersebut meningkat seiring meningkatnya popularitas konsep *blind box*, yaitu metode penjualan yang menyembunyikan karakter di dalam kemasan hingga pelanggan membukanya. Rasa penasaran, pengalaman koleksi, dan keterlibatan emosional konsumen terhadap produk dapat ditingkatkan melalui elemen kejutan yang ditawarkan oleh konsep ini. Menurut Liu (2022), fenomena ini menunjukkan bahwa mainan yang dapat dikumpulkan menarik bukan hanya karena bentuk visualnya tetapi juga karena pengalaman yang diciptakan selama proses mengumpulkannya, yang menghasilkan nilai tambahan yang membedakannya dari media visual konvensional.

Dengan fitur-fitur ini, mainan koleksi dapat menjadi media alternatif untuk memperkenalkan budaya lokal kepada Generasi Z. Melalui karakter visual yang menarik dan pengalaman koleksi yang interaktif, informasi budaya dapat disampaikan dengan cara yang lebih personal dan menyenangkan tanpa kehilangan maknanya. Metode ini memungkinkan transformasi kudapan tradisional Minangkabau menjadi karakter koleksi yang memiliki nilai estetis dan mampu meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya lokal.

Beberapa penelitian terdahulu mainan kolektif dan mainan kota dapat berfungsi sebagai media komunikasi visual yang mampu mengangkat identitas budaya dan karakter lokal. Misalnya, penelitian Laksono dan Aryanto (2020) mengembangkan mainan kota dengan mengadaptasi karakter komik sebagai bentuk eksplorasi desain tiga dimensi, dan Oktaviani dan Prasetyawati (2020) menunjukkan bahwa mainan kota dapat berfungsi sebagai media reproduksi komunikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan yang dapat dikumpulkan memiliki nilai estetis sebagai objek koleksi dan dapat berfungsi sebagai alat untuk menyebarkan pesan budaya kepada masyarakat.

Sebaliknya, penelitian tentang kuliner tradisional Indonesia biasanya berfokus pada nilai budaya, filosofi, pelestarian, dan peran diplomasi budaya. Kuliner dianggap sebagai identitas masyarakat yang harus dipertahankan melalui dokumentasi, promosi, dan penguatan kesadaran budaya (Baskoro, 2022). Namun, metode tersebut masih berfokus pada makanan sebagai objek

konsumsi dan belum banyak mengeksplorasi kekuatan visualnya sebagai sumber inspirasi untuk karya desain tiga dimensi.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang pernak-pernik dan makanan tradisional masih berkembang secara terpisah. Banyak karya belum menggabungkan fitur visual kudapan tradisional Minangkabau ke dalam desain mainan yang dapat dikumpulkan dengan pendekatan *Design Thinking*. Namun, metode ini dapat menghasilkan media komunikasi visual yang tidak hanya memiliki nilai estetis sebagai produk koleksi, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memperkenalkan kekayaan budaya lokal melalui pengalaman visual yang lebih sesuai dengan karakteristik Generasi Z (Brown, 2008).

Oleh karena itu, penelitian penciptaan ini mengubah karakter visual kudapan tradisional Minangkabau ke dalam bentuk figur *Super Deformed (Chibi)*. *Toy* ini disebut Kawan Salero. Untuk menghasilkan karakter yang menarik secara visual dan tetap mempertahankan identitas budaya masing-masing kudapan, proses desain digunakan. Metode ini diharapkan dapat berfungsi sebagai media alternatif untuk memperkenalkan warisan kuliner Minangkabau kepada Generasi Z. Selain itu, diharapkan bahwa budaya lokal dapat digunakan sebagai sumber inspirasi untuk praktik desain modern.

Berdasarkan uraian tersebut, tradisional Minangkabau memiliki potensi besar untuk berkembang menjadi media komunikasi budaya yang lebih sesuai dengan kebutuhan Generasi Z. Di sisi lain, perkembangan mainan yang dapat dikumpulkan sebagai media komunikasi visual membuka peluang baru untuk

menghasilkan bentuk pelestarian budaya yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu menciptakan pengalaman visual dan ikatan emosional. Potensi ini menjadi dasar untuk desain media, yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana koleksi tetapi juga mewakili identitas budaya lokal dalam konteks perkembangan industri kreatif saat ini (Oktaviani & Prasetyawati, 2020).

Atas dasar ini, penelitian penciptaan ini mengangkat judul “Perancangan Permainan Kolektif Bertemakan Kudapan Tradisional Minangkabau sebagai Media Pengenalan Budaya bagi Generasi Z.” Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dan menghasilkan rancangan permainan kolektif bernama Kawan Salero yang mengadaptasi fitur visual kudapan tradisional Minangkabau ke dalam figur *Super Deformed (Chibi)*. Karya yang dibuat diharapkan tidak hanya memberikan Generasi Z pilihan media pengenalan budaya yang lebih menarik, tetapi juga memperluas pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber inspirasi untuk praktik desain modern (Brown, 2008).

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Sebelum mencapai tahap penulisan pra-proposal ini, peneliti telah melewati beberapa perubahan rencana dari segi objek formal maupun materialnya. Pada awal semester 6, di mata kuliah studio desain, sebagai pembukaan mata kuliah, peneliti menunjukkan personal project berupa desain karakter manusia yang menggunakan busana yang terinspirasi dari minuman-minuman khas Indonesia seperti Es Podeng, Es Cendol, dan Es Pisang Ijo. Kemudian,

dosen pengampu mata kuliah tersebut menyarankan peneliti untuk mengembangkan konsep desain karakter tersebut dengan mengangkat tema kudapan tradisional Indonesia. Mulai dari situ, peneliti mulai membuat desain karakter berbasis kudapan tradisional yang mencakup berbagai wilayah Indonesia. Menurut konsep awal, karakter kudapan tradisional Nusantara akan dibuat menjadi sebuah game bergenre visual novel. Konsep *gameplay* berfokus pada petualangan protagonis yang mencari bahan-bahan asli untuk membuat kudapan tradisional. Selain itu, ada elemen konflik yang melibatkan pertarungan melawan musuh yang mengancam eksistensi tradisi kuliner.

Setelah melakukan evaluasi menyeluruh terhadap kemungkinan dan cakupan penelitian, konsep awal tersebut ditemukan memiliki beberapa keterbatasan penting. Pertama, cakupan geografis yang terlalu luas akan mengharuskan penelitian budaya yang menyeluruh dari berbagai wilayah Indonesia, yang berpotensi mengkompromi kedalaman analisis autentikasi budaya. Kedua, untuk menghasilkan game visual novel sebagai output utama, diperlukan banyak keterampilan teknik dan sumber daya yang signifikan, termasuk kemampuan pemrograman, penulisan cerita, dan proses pengembangan game yang kompleks. Ketiga, ada kekhawatiran bahwa waktu penelitian yang singkat tidak memadai untuk menghasilkan produk game yang berkualitas sambil mempertahankan standar akademik yang ketat. Pada akhir mata kuliah studio desain, peneliti hanya menampilkan konsep berupa character design sheet dari dua makanan khas Sumatera barat. Pada saat itu,

peneliti banyak menerima feedback dan masukan untuk output media akhir untuk konsep-konsep desain karakter tersebut.

Dengan mempertimbangkan hal-hal ini, fokus strategis diubah menjadi kudapan tradisional Sumatera Barat dengan medianya yaitu *Collectible toys* yang akan dikemas dalam sebuah *Blind Box*. Keputusan ini didasarkan pada rasionalisasi akademis dan praktis yang berbeda. Secara akademis, fokus pada satu daerah memungkinkan eksplorasi budaya yang lebih mendalam, termasuk pemahaman yang lebih baik tentang filosofi kuliner, konteks sejarah, dan makna sosial dari setiap kudapan yang ada di Minangkabau. Secara praktis, pembuatan 3D model untuk *figurine* dapat dipelajari, dan proses pembuatan karya akan lebih terfokus pada desain karakternya. Selain itu, lingkup geografis yang terbatas yaitu hanya di Minangkabau, Sumatera Barat saja, memungkinkan pengumpulan data yang lebih terfokus dan dapat diatur, sekaligus memungkinkan pengembangan keterampilan yang lebih khusus dalam konteks budaya tertentu.

1.3 Masalah Penciptaan

1. Bagaimana Perancangan konsep kudapan tradisional khas Minangkabau dalam perancangan *Collectible toys*?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual tentang kudapan tradisional khas Minangkabau dalam perancangan desain karakter *Collectible toys*?

3. Bagaimana pengolahan media dan teknik dalam mewujudkan karakteristik visual tentang kudapan tradisional khas Minangkabau dalam perancangan *Collectible toys*?

1.4 Tujuan Penciptaan

1. Merancang konsep kudapan tradisional khas Minangkabau yang akan menjadi tema dalam perancangan desain karakter dan *Packaging Collectible toys*
2. Mewujudkan karakteristik visual tentang kudapan tradisional khas Minangkabau dalam perancangan desain karakter dan *Packaging Collectible toys*
3. Mengolah media dan teknik dalam mewujudkan karakteristik visual tentang kudapan tradisional khas Minangkabau dalam perancangan desain karakter dan *Packaging Collectible toys*

1.5 Fokus Penciptaan

1.5.1 Aspek Konseptual

Secara konsep, penelitian ini berawal mula dari kesadaran bahwa kudapan tradisional Indonesia, atau lebih spesifiknya, Minangkabau, masih kurang diangkat sebagai objek representasi dalam ranah seni rupa dan desain produk. Selama ini pelestarian kuliner lebih dominan dilakukan melalui festival, dokumentasi resep, maupun promosi pariwisata, sementara penggunaan media visual tiga dimensi yang

bersifat kolektibel masih jarang ditemukan. Penelitian ini berfokus pada penciptaan *Collectible toys* berupa *figurine* karakter manusia yang mengusung identitas kudapan tradisional Minangkabau sebagai medium untuk memberi pengetahuan kepada generasi muda urban. Objek kajian utama meliputi eksplorasi transformasi elemen budaya kuliner tradisional ke dalam bentuk karakter lucu yang memakai atribut kebudayaan sebagai fasilitas proses penyampaian pengetahuan budaya melalui interaksi fisik dan visual. Karakter yang dirancang mengadopsi konsep personifikasi kudapan, di mana setiap *figurine* merepresentasikan satu jenis kudapan Minangkabau dengan menampilkan karakteristik fisik menyerupai manusia yang dilengkapi atribut visual, aksesoris, dan elemen dekoratif yang merepresentasikan bentuk, warna, tekstur, dan filosofi kudapan tersebut, menjadikannya sebuah objek menarik untuk dipelajari yang dibangun dengan pondasi budaya lokal yang autentik.

Media yang digunakan berupa *figurine* yang dapat dikoleksi dengan tinggi sekitar 9 cm, dengan menggunakan material yang aman dan tahan lama, dengan detail visual yang menarik dan mudah dipahami untuk memaksimalkan proses pengenalan budaya terhadap pengguna. Spesifikasi pengguna ditargetkan pada generasi Z berusia 14 – 29 tahun yang memiliki karakteristik sebagai pengguna digital dengan kemampuan mengapresiasi terhadap budaya populer dan potensi ketertarikan terhadap warisan budaya. Target pengguna diasumsikan memiliki kemampuan ekonomi untuk mengoleksi *figurine* dan aktif

dalam komunitas *Online* yang mendukung proses persebaran informasi melalui berbagi pengalaman dan bercerita.

Produk ini merupakan barang koleksi sekaligus cara yang menarik untuk mengajak orang mempelajari lebih lanjut tentang budaya kuliner Minangkabau dengan cara yang menyenangkan. Setiap *figurine* memiliki informasi di baliknya yang dapat menambah pengetahuan dan memicu diskusi tentang filosofi, sejarah, dan makna budaya dari kudapan yang diwakilinya. Kriteria penggunaan produk memudahkan orang untuk melakukan berbagai aktivitas komunikasi persuasif, seperti mengoleksi dan memajang barang, berbagi dan bercerita dengan teman sebaya, mendokumentasikan berbagai hal secara digital, dan berinteraksi di media sosial. Hal ini memungkinkan pesan-pesan budaya menjangkau khalayak yang lebih luas.

1.5.2 Aspek Visual

Karakteristik visual *Collectible Toy* atau *figurine* ini dirancang dengan pendekatan penggabungan yang menggabungkan elemen personifikasi dengan identitas visual kudapan Minangkabau secara harmonis dan menarik. Setiap karakter memiliki proporsi tubuh yang *stylized* dengan kepala yang relatif besar untuk menciptakan *Cute Appeal* sementara tetap mempertahankan dignitas representasi budaya. Palet warna yang digunakan mengadaptasi warna natural dari kudapan asli, seperti perpaduan antar beberapa warna hangat seperti *cream*, coklat,

jingga yang mendominasi karakter ampiang dadiah, warna hijau kekuningan dan putih karakter lapek bugih, atau wana merah menyala dan kuning untuk karakter keripik Sanjai balado yang kemudian akan diolah dengan intensitas dan saturasi yang lebih disesuaikan demi mencapai untuk menciptakan dampak visual yang kuat.

Setiap karakter dilengkapi dengan atribut *fashion* dan aksesoris yang merepresentasikan elemen kudapan dan budaya Minangkabau. Salah satu *Point of Interest* dari desainnya terdapat pada bagian penutup kepala yang disebut *Tingkuluak* dalam Bahasa Padang. Bagian penutup kepala tersebut yang terdiri dari berbagai macam jenis dan bentuk akan didesain dengan mengambil referensi dari bentuk dan karakteristik kudapan tradisional khas Minangkabau. Ekspresi wajah tiap karakter juga akan dirancang hingga memperlihatkan kepribadian karakter yang sesuai dengan makna, asal-usul, maupun rasa dari kudapan aslinya. Detail visual seperti motif-motif yang biasa ditemukan pada kain songket sampai kepada arsitektur rumah gadang dimodifikasi menjadi lebih modern sebagai elemen dekoratif dalam desain kartu karakter yang nantinya akan berisi informasi tentang karakter tersebut beserta kudapan yang direpresentasikannya, berfungsi sebagai isyarat dalam bentuk visual yang dapat memicu pengakuan dan rasa ingin tahu lebih jauh terhadap budaya Minangkabau.

Warna yang familiar sekaligus unik juga digunakan untuk memudahkan calon pengguna dalam mengingat sesuatu, dan menjadi

familiar dengan tema yang diangkat, serta aksesoris yang detail dapat memberi orang bahan untuk dibicarakan dan diceritakan. Ekspresi wajah yang ramah dan postur tubuh yang dinamis dimaksudkan untuk menciptakan hubungan emosional yang memungkinkan orang-orang untuk terikat dan saling berbagi, yang penting untuk meyakinkan orang lain.

1.5.3 Aspek Operasional

Proses pembuatan *Collectible Figurines* menggunakan teknologi digital dan kerajinan tangan untuk mendapatkan detail berkualitas tinggi sekaligus memungkinkan pembuatannya dalam skala prototipe. Untuk bentuk dan detail digital, alat utama yang dipakai adalah perangkat lunak pemodelan 3D yaitu *Nomad Sculpt*. Dalam pembuatan prototipe, digunakan printer 3D beresolusi tinggi, dan perkakas tangan untuk melakukan finishing dan pengecatan. Material utama yang digunakan adalah resin ABS berkualitas tinggi, yang aman dan ramah lingkungan serta memenuhi standar modern untuk pembuatan mainan di perkotaan. Resin ini juga memungkinkan detail yang halus dan mainan yang tahan lama.

Langkah pertama dalam pembuatan karakter adalah menggunakan fase pembentukan digital berdasarkan desain karakter yang dibuat menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Setelah langkah ini, model master akan dicetak 3D dan *finishing* manual dilakukan, yang meliputi pengamplasan, pelapisan dasar, dan pengecatan tangan untuk

mendapatkan kualitas visual terbaik. Proses produksi dirancang untuk menjaga aspek visual tetap konsisten, yang merupakan bagian penting dalam menyampaikan visual kepada target audiens. Di setiap langkah, kontrol kualitas yang ketat diterapkan untuk memastikan budaya terwakili dengan benar.

Desain akhir mencakup *figurine* setinggi 9 cm, yang akan dibungkus dalam *Packaging* berupa boks tertutup untuk menekankan elemen kejutan dalam sistem *Blind Box*. Di dalam boks, mainan akan dilengkapi dengan kartu berukuran 7,5 x 10 cm berbahan dasar *art paper*, berisikan informasi tentang hidangan tradisional yang digambarkan mulai dari latar belakangnya, bahan dan alat untuk membuatnya, serta diintegrasikan dengan pakaian tradisional jenis apa yang semuanya dikemas dalam ilustrasi komponen cerita sebagai pelengkap. *Packaging*-nya memiliki identitas visual yang sesuai dengan gaya *Blind Box* yang sedang marak di pasaran, dengan mengintegrasikan elemen-elemen khas Minangkabau seperti motif di rumah tradisionalnya atau bentuk atap rumah *bagonjong* yang dapat meningkatkan identitas produk juga.

Setiap bagian dari operasi ini mempertimbangkan teori desain karakter dan mengikuti tahapan *Design Thinking* untuk memastikan bahwa proses produksi menghasilkan barang-barang yang bermanfaat sekaligus menarik secara visual sebagai cara nyata dan menarik untuk memperkenalkan suatu budaya dan membangun familiaritas.

1.6 Manfaat Penciptaan

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu:

1.6.1 Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman langsung dalam proses perancangan desain produk berbasis riset budaya.
- b. Memperluas wawasan kreatif dengan menggabungkan tradisi lokal dan tren desain kontemporer.
- c. Menghasilkan portofolio karya yang bernilai akademis sekaligus praktis.

1.6.2 Bagi Pengguna

- a. Menyediakan produk *figurinee* unik yang bernilai estetis dan juga bermakna budaya.
- b. Menjadi sarana edukatif dan inspiratif bagi masyarakat untuk mengenal serta mencintai kembali kudapan tradisional Indonesia, salah satunya dari Minangkabau.
- c. Memberikan alternatif koleksi *figurinee* yang khas Indonesia, sehingga meningkatkan kebanggaan terhadap budaya lokal.

1.6.3 Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa

- a. Memadukan bidang seni rupa dan desain dengan pelestarian budaya lokal sebagai tambahan referensi penelitian dan pembuatan karya.
- b. Mengintegrasikan teori dan praktik desain karakter, semiotika, serta budaya dalam lingkup akademik.

- c. Menunjukkan kontribusi terhadap pengembangan dan pelestarian budaya nasional sebagai contoh nyata dari bagaimana ilmu desain diterapkan.

