

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

Mochammad Rheyno Rafandha¹, Desy Sugianti², Rizki Taufik Rakhman³

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur

E-mail: [*rheynorafandha@gmail.com](mailto:rheynorafandha@gmail.com)¹, desy.sugianti@unj.ac.id², rizkitaufikrakhman@unj.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini membahas alih wahana legenda Malin Kundang ke dalam bentuk *mini diorama* dan *minifigure* berbasis *bricks* sebagai media *storytelling* visual tiga dimensi. Studi ini berangkat dari pergeseran pola literasi anak yang cenderung meninggalkan tradisi lisan menuju media visual dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan perancangan, didukung oleh studi literatur, observasi, serta *Focus Group Discussion (FGD)* terhadap anak usia 8-10 tahun. Perancangan diwujudkan melalui satu studi kasus legenda Malin Kundang dengan menitikberatkan pada representasi tokoh, adegan kunci cerita serta nilai moral yang terkandung di dalamnya. Elemen visual dirancang menggunakan pendekatan stilasi kartunis yang disesuaikan dengan karakteristik medium *bricks* agar tetap komunikatif bagi anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mini diorama* berbasis *bricks* berpotensi sebagai media alternatif yang efektif dalam memperkenalkan legenda Nusantara secara visual, interaktif dan kontekstual, sekaligus berpotensi mendukung literasi budaya anak melalui pengalaman bermain dan mendongeng.

Kata kunci

Legenda Malin Kundang, Alih Wahana, Mini Diorama, Storytelling

ABSTRACT

This study examines the adaptation of the legend of Malin Kundang into a brick-based mini diorama and minifigure as a three dimensional visual storytelling medium. The research is motivated by the shift in children's literacy patterns from oral traditions toward visual and interactive media. A qualitative research method with a design-based approach was employed, supported by literature review, observation and Focus Group Discussion (FGD) involving children aged 8-10 years old. The design focuses on a single case study of the Malin Kundang story, emphasizing character representation, key narrative scenes and moral values within it. The visual elements adopt a cartoony stylization adapted to the characteristics of brick-based media to ensure clarity and accessibility for children. The findings indicate that brick-based mini diorama can serve as an effective alternative medium for introducing Nusantara legends in a visual, interactive and contextual manner, while also supporting children's cultural literacy through play-based storytelling experiences.

Keywords

Malin Kundang Legend, Adaptation, Mini Diorama, Storytelling

1. PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan bagian dari tradisi lisan yang diwariskan secara turun-temurun dan berfungsi sebagai media pewarisan nilai sosial, budaya sekaligus moral masyarakat. Dalam konteks kebudayaan Indonesia yang majemuk, cerita rakyat merepresentasikan identitas kolektif melalui legenda, mitos dan dongeng yang juga menjadi dapat menjadi sarana pendidikan dan pewarisan kearifan lokal (Lindayani *et al.*, 2024). Salah satu bentuk cerita rakyat yang memiliki kedekatan emosional dengan masyarakat adalah legenda, genre cerita rakyat yang berkaitan dengan asal-usul sebuah tempat, tokoh ataupun peristiwa yang dianggap memiliki keterkaitan historis dan geografis. Kedekatan ini menjadikan legenda potensial sebagai media penanaman nilai moral dan penguatan identitas budaya sejak usia dini (Luardini, 2023).

Namun demikian, minat generasi muda terhadap cerita rakyat, khususnya legenda, mengalami penurunan. Data Badan Pusat Statistik yang dikutip CNBC (2024) menunjukkan bahwa hanya 17,21% anak Indonesia yang dibacakan buku cerita oleh orang tua atau wali, dan hanya 11,12% yang mendapatkan cerita yang dibacakannya merupakan dongeng. Temuan di lapangan juga menunjukkan semakin jarangnya guru sekolah dasar memperkenalkan cerita rakyat dalam pembelajaran. Pengaruh dominasi media hiburan digital yang bersifat instan dan global menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi sehingga konten tradisional seperti cerita rakyat semakin tersisih dari perhatian generasi muda (Arifah *et al.*, 2024).

Di sisi lain, beberapa penelitian menunjukkan bahwa cerita rakyat tetap dapat relevan dengan media pendidikan apabila dikemas secara adaptif dan kontekstual. Cerita rakyat dapat berperan dalam meningkatkan literasi dan minat baca (Sari, 2024). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa modifikasi cerita rakyat mampu meningkatkan ketertarikan remaja secara signifikan melalui versi yang dikembangkan (Hibatulloh, Lailatus Sa'adah and Marwan, 2023). Hal ini mengindikasikan bahwa pengemasan ulang cerita rakyat melalui pendekatan visual dan kreatif memiliki potensi besar dalam mendukung pelestarian budaya.

Sejalan dengan perkembangan media pembelajaran interaktif, permainan konstruktif seperti LEGO *Bricks* memiliki potensi sebagai medium edukatif. Sistem modular seperti *bricks* dan *minifigure* memungkinkan fleksibilitas dalam merancang karakter, latar dan alur cerita secara partisipatif sekaligus mendorong kreativitas, imajinasi dan keterlibatan aktif pengguna (Maknuni and Rizayanti, 2025). Karakteristik ini membuka peluang bagi pemanfaatan media visual berbasis permainan sebagai sarana alih wahana dongeng cerita rakyat.

Berdasarkan kajian literatur terdahulu, penelitian mengenai cerita rakyat umumnya berfokus pada aspek naratif dan literasi, sementara pemanfaatan sistem seperti konstruksi modular berbasis *bricks* sebagai medium dongeng legenda Nusantara masih terbatas, khususnya dalam konteks penciptaan visual tiga dimensi. Oleh karena itu, kebaruan ilmiah dalam artikel ini terletak pada perancangan *minifigure* dan *mini diorama* berbasis LEGO *bricks* sebagai media visual untuk merepresentasikan dongeng legenda Nusantara secara interaktif dan partisipatif.

Permasalahan penelitian ini meliputi: (1) Bagaimana pengembangan konsep dongeng legenda dalam format *mini diorama* berbasis *bricks*, (2) Bagaimana perwujudannya dalam karakter visual *minifigure* dan *mini diorama*, (3) Bagaimana pengolahan media dan teknik dalam karya tersebut. Tujuan kajian ini yakni mengembangkan konsep alih wahana dongeng legenda Nusantara melalui *mini diorama* berbasis *bricks*, mewujudkan karakter visual dalam *minifigure* dan *diorama* yang komunikatif, serta mengolah media dan teknik perancangan yang relevan dengan karakteristik generasi muda.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking*. Metode kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam pada konteks alamiah (*natural setting*), dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data melalui teknik triangulasi (Hadi, 2021). Pendekatan ini dipilih karena relevan untuk menggali fenomena menurunnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat Nusantara serta mengeksplorasi respon audiens terhadap media alternatif yang bersifat visual dan interaktif.

Pendekatan *Design Thinking* digunakan untuk mengarahkan proses perancangan media, dengan menekankan aspek empati terhadap pengguna, eksplorasi kreatif, serta proses iteratif. *Design Thinking* berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna sebagai dasar pengembangan Solusi yang kontekstual dan relevan. Proses penelitian ini mengikuti lima tahapan utama yaitu *emphatize, define, ideate, prototype* dan *test* (*Interaction Design Foundation, 2016*).

2.1 *Emphatize*

Tahap *emphatize* dilakukan melalui observasi awal dan penyebaran kuesioner kepada 67 responden untuk mengidentifikasi rendahnya minat anak-anak terhadap legenda Nusantara. Hasil menunjukkan bahwa anak-anak lebih familiar dengan tokoh budaya populer global dibandingkan cerita rakyat lokal, yang dipengaruhi oleh dominasi media digital dengan pola konsumsi hiburan instan (Arifah *et al.*, 2024). Temuan ini menjadi dasar penempatan empati pada anak usia 8-10 tahun sebagai audiens sasaran.

2.2 *Define*

Pada tahap ini, difokuskan pada perumusan masalah dan penentuan arah pengembangan media. Data diperoleh melalui wawancara dengan perwakilan Klub LEGO Indonesia, diskusi dengan tim desain dari LEGO *Group* selama kegiatan magang, *focus group discussion (FGD)* bersama siswa kelas IV SDN Petukangan Selatan 05, serta studi literatur terkait cerita rakyat Nusantara. Hasil analisis menunjukkan bahwa media visual berupa *minifigure* dan *mini diorama*.

2.3 *Ideate*

Pada tahap ini, diarahkan pada pengembangan konsep visual berdasarkan temuan penelitian sebelumnya. Mayoritas responden masih mengenal legenda populer, salah satunya yaitu Malin Kundang, namun menunjukkan penurunan intensitas dalam membaca atau mendengarkan cerita rakyat. Responden juga menilai bahwa penyajian cerita rakyat melalui visual modern dapat meningkatkan daya tarik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan konsep *minifigure* karakter legenda dan *mini diorama* berbasis *bricks* yang merepresentasikan adegan penting cerita dengan mempertimbangkan aspek estetika, keterbacaan karakter dan interaktivitas.

2.4 *Prototype*

Tahap *prototype* dilakukan dengan merealisasikan konsep ke dalam bentuk visual digital dan fisik. Peneliti mengembangkan *prototype minifigure* dan *mini diorama* berbasis LEGO *Bricks* yang mengadaptasi legenda Malin Kundang. *Prototype* ini digunakan untuk mengevaluasi aspek visual, bentuk dan interaktivitas media sebagai sarana mendongeng yang edukatif bagi anak usia 8-10 tahun.

2.5 *Test*

Tahap *test* merupakan proses uji coba *prototype* kepada anak-anak sebagai pengguna utama. Uji coba dilakukan melalui aktivitas merakit *bricks*, menyusun *minifigure* dan melakukan storytelling berdasarkan adegan legenda. Proses ini menghasilkan umpan balik berupa respons, kesulitan dan testimoni audiens terkait daya tarik visual, interaktivitas serta pemahaman cerita. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar refleksi dan penyempurnaan desain agar lebih sesuai dengan kebutuhan edukatif dan pengalaman bermain anak-anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tahapan perancangan karya *mini diorama* legenda Malin Kundang sebagai media alih wahana dongeng Nusantara berbasis *bricks*. Uraian difokuskan pada proses yang dilalui peneliti mulai dari tahap pengumpulan data hingga visualisasi akhir karya, guna menjelaskan landasan konseptual, metodologis dan visual

yang mendasari perancangan. Melalui proses kreatif yang dilakukan dapat dipahami secara sistematis serta menunjukkan keterkaitan antara data, konsep dan hasil perancangan.

3. 1 Proses Perancangan

Perancangan karya ini diawali dengan tahap persiapan berupa pengumpulan data sebagai dasar dalam proses perancangan. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh pemahaman mengenai konteks cerita legenda Nusantara, karakteristik audiens serta kebutuhan media dalam proses alih wahana dongeng. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa sumber data, antara lain:

a. Observasi

Berdasarkan observasi melalui kuesioner di *Google Form* yang melibatkan 67 responden, ditemukan bahwa cerita rakyat Nusantara masih dikenal oleh masyarakat, namun intensitas keterpaparannya relatif rendah. Genre legenda merupakan bentuk cerita rakyat yang paling familiar, dengan legenda Malin Kundang sebagai kisah yang paling dikenal dibandingkan legenda Nusantara lainnya. Penyebaran cerita rakyat masih didominasi oleh media cetak dan lingkungan sekolah, menunjukkan peran jalur formal dalam proses transmisi cerita.

Meskipun demikian, responden menilai legenda Nusantara tetap relevan bagi generasi muda karena memuat nilai moral dan historis, sehingga memperkuat urgensi pengembangan media alih wahana yang lebih interaktif untuk memperkenalkan kembali legenda Malin Kundang sesuai dengan perkembangan zaman.

b. Wawancara Narasumber Ahli Media

Narasumber ahli media, yakni Handi William, anggota Klub LEGO Indonesia yang telah sejak tahun 2015. Wawancara dilakukan secara daring pada 7 September 2025 untuk memperoleh perspektif mengenai potensi LEGO sebagai media kreatif dan edukatif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa LEGO memiliki keunggulan signifikan dibandingkan mainan konstruksi lainnya, terutama dari segi fleksibilitas penyusunan, sistem modular berbasis *studs*, serta kemampuannya mendorong imajinasi dan kreativitas pengguna. LEGO dipandang tidak hanya sebagai mainan, tetapi juga dimanfaatkan dalam berbagai konteks edukatif, seperti pembelajaran robotik, media terapi anak ADHD, pembelajaran matematika, hingga metode kolaboratif melalui LEGO *Serious Play*.

Narasumber juga menekankan bahwa unsur *storytelling* secara inheren telah melekat pada LEGO, baik melalui pengalaman bermain maupun pada produk resminya yang mengadaptasi cerita mancanegara. Temuan ini menguatkan bahwa LEGO memiliki potensi kuat sebagai media visual interaktif untuk alih wahana dongeng legenda Nusantara, termasuk legenda Malin Kundang, karena mampu menggabungkan aspek bermain, bercerita dan edukasi secara kontekstual.

c. Focus Group Discussion (FGD)

Berdasarkan hasil *Focus Group Discussion (FGD)* yang dilaksanakan pada 18 September 2025 di SDN Petukangan Selatan 05 dengan melibatkan sepuluh siswa berusia 8-10 tahun, ditemukan bahwa anak-anak masih memiliki pengalaman mendengar dongeng, baik dari orang tua maupun kakek-nenek, meskipun intensitasnya mulai berkurang dan sebagian besar cerita yang dikenal didominasi oleh dongeng popular serta cerita klasik sederhana. Pemahaman anak-anak terhadap genre legenda masih terbatas, yang menunjukkan adanya tantangan dalam literasi budaya. Sumber cerita anak juga telah bergeser dari tradisi lisan menuju media digital dan bacaan populer.

Dalam aspek bermain, anak-anak cukup familiar dengan permainan konstruksi seperti LEGO dan menilai ukuran serta kemudahan penyusunan sebagai faktor penting kenyamanan bermain. Ketika diperlihatkan karya *mini diorama*, anak-anak mampu

mengaitkannya dengan narasi cerita secara sederhana dan menunjukkan antusiasme terhadap aktivitas mendongeng yang melibatkan media visual dan interaktif, sehingga menegaskan potensi media konstruksi sebagai sarana alternatif dalam memperkenalkan kembali cerita rakyat Nusantara.

d. Data magang

Peneliti mengikuti program magang sebagai *Graphic Design Intern* di divisi LEGO *Superheroes PMD Team* di Billund, Denmark, pada periode Maret hingga Juni 2025. Selama magang, peneliti terlibat dalam proses perancangan aset grafis *minifigure* dengan berpedoman pada LEGO *Minifigure Guidelines* dan *Minimum Design Requirement (MDR)*, serta berpartisipasi dalam berbagai proyek desain yang melalui tahapan *brainstorming*, *design coaching*, *quality review*, hingga persetujuan lisensi.

Pengalaman ini memberikan pemahaman mendalam mengenai standar desain global, konsistensi visual dan potensi LEGO sebagai media visual interaktif. Implikasi magang terhadap penelitian ini terlihat pada penguatan pendekatan perancangan *mini diorama* berbasis *bricks*, baik dari aspek teknis, *visual storytelling*, maupun kesesuaian dengan karakteristik pengguna. Selain itu, interaksi dengan komunitas penggemar LEGO dan lingkungan profesional internasional mendorong peneliti untuk mengembangkan gagasan alih wahana dongeng legenda Nusantara, khususnya Malin Kundang, ke dalam bentuk *mini diorama* LEGO sebagai media edukatif dan kultural.

3.2 Visualisasi Akhir Karya



Gambar 1. Desain Minifigure Malin Kundang

Sumber: Data Mochammad Rheyno Rafandha, 2025

Tokoh Malin Kundang merupakan figur utama dalam legenda yang berasal dari Sumatera Barat dan dikenal luas melalui kisah yang mengangkat tema kedurhakaan anak terhadap orang tua. Pada perancangan *minifigure*, tokoh Malin Kundang divisualisasikan mengenakan ikat kepala laki-laki khas Minangkabau (*Deta*) serta busana adat penghulu berwarna merah dengan aksen emas. Elemen busana tersebut berfungsi sebagai penanda identitas kultural yang merepresentasikan budaya Minangkabau, sekaligus menjadi tanda simbolik yang membantu audiens mengenali asal-usul tokoh dalam konteks legenda Nusantara.



Gambar 2. Prototype Minifigure Malin Kundang

Sumber: Data Mochammad Rheyno Rafandha, 2025

Aspek visual *storytelling* pada *minifigure* diperkuat melalui representasi elemen bebatuan yang menyebar pada bagian tubuh tokoh. Elemen ini merepresentasikan proses perubahan Malin Kundang menjadi batu akibat kutukan ibunya, yang menjadi peristiwa klimaks dalam cerita. Secara semiotik, visual bebatuan tersebut berperan sebagai tanda indeksikal yang menunjukkan hubungan sebab-akibat antara sifat angkuh tokoh dan konsekuensi yang diterimanya. Pendekatan *storytelling* juga diperjelas melalui ekspresi wajah Malin Kundang yang digambarkan berteriak dengan raut ketakutan, merepresentasikan momen kesadaran dan penyesalan tokoh saat kutukan mulai terjadi.



Gambar 3. Mini Diorama Legenda Malin Kundang

Sumber: Data Mochammad Rheyno Rafandha, 2025

Narasi visual yang ditampilkan pada *minifigure* kemudian diperluas melalui *mini diorama* yang memvisualisasikan adegan kutukan dengan latar Pantai Air Manis, Sumatera Barat, sebagai *setting* tempat terjadinya legenda Malin Kundang sekaligus lokasi di mana monumen Malin Kundang berada. Penggunaan *bricks* berwarna *tan* merepresentasikan area pasir pantai, sementara *slope bricks* berwarna abu-abu digunakan untuk menggambarkan bebatuan dan karang sekitar pantai. Komposisi

elemen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai latar lingkungan, tetapi juga memperkuat simbol transformasi Malin Kundang menjadi batu. Sebagai pendukung narasi, digunakan *bricks* berukuran 1 x 6 x 5 *studs* sebagai bidang latar ilustratif, serta aksesoris *bricks* berbentuk kilat di bagian atas diorama untuk membangun suasana dramatik dan menegaskan momen klimaks cerita.

Untuk memperkuat dimensi naratif dalam diorama, ditambahkan stiker ilustratif yang menampilkan sosok ibu Malin Kundang. Tokoh ibu divisualisasikan dengan pose seolah sedang berdoa kepada Tuhan, yang merepresentasikan permohonan sekaligus titik balik dalam alur cerita. Latar berwarna biru gelap dengan elemen petir digunakan untuk membangun suasana mencekam dan menegaskan respon dari Tuhan terhadap doa tersebut, yang secara naratif berujung pada perubahan Malin Kundang menjadi batu. Kehadiran stiker ini berfungsi sebagai penguatan konteks emosional dan spiritual dalam *storytelling* visual.



Gambar 5. Kartu Ilustrasi *Mini Diorama* Legenda Malin Kundang

Sumber: Data Mochammad Rheyno Rafandha, 2026



Gambar 4. Stiker *Mini Diorama* Legenda Malin Kundang

Sumber: Data Mochammad Rheyno Rafandha, 2025

Sebagai perlengkapan pengalaman mendongeng, kartu ilustrasi dirancang sebagai media pendukung yang menjembatani elemen visual *mini diorama* dengan narasi legenda secara lebih utuh. Pada sisi depan kartu ditampilkan ilustrasi adegan penting legenda Malin Kundang dengan gaya visual sederhana dan sedikit kartunis agar mudah dipahami oleh anak-anak usia 8-10 tahun sebagai audiens utama. Ilustrasi tersebut dipadukan dengan judul cerita dan elemen border dekoratif untuk memperkuat identitas visual serta menjaga fokus konten.

Sementara itu, sisi belakang kartu menampilkan logo "Legenda Nusantara" beserta elemen border yang konsisten sebagai identitas visual. Latar grafis yang menyerupai dunia legenda digunakan untuk membangun atmosfer petualangan dan imajinatif. Selain fungsi visual, kartu ilustrasi ini dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat dipindai untuk

mengakses cerita legenda secara digital. Dengan demikian, kartu tidak hanya berperan sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai penghubung antara media fisik *mini diorama* dan konten naratif yang lebih mendalam.

3.3 Uji Coba Validasi Pengguna

Hasil uji coba validasi terhadap 17 responden dengan pengguna dilakukan melalui uji coba daring menggunakan *Google Form* yang dilaksanakan pada periode 23-25 Januari 2026. Responden didominasi oleh kelompok usia 7-12 tahun sebesar 40%, diikuti usia 19-23 tahun sebesar 33,3%, usia diatas 24 tahun sebesar 20%, serta usia 13-15 tahun sebesar 6,7%. Hasil dari uji coba validasi tersebut memperoleh respon yang cukup positif. Pada aspek konseptual, mayoritas responden menilai ide karya ini menarik karena menghadirkan cerita legenda dalam bentuk media fisik yang interaktif dan menyenangkan, serta memberikan pengalaman merakit yang berbeda dibandingkan media konvensional. Media berbasis mainan dinilai lebih mampu menarik minat audiens, khususnya anak-anak, meskipun terdapat perbedaan preferensi individu terhadap penerimaan konsep tersebut.

Pada aspek visual, responden mengapresiasi bentuk *minifigure* yang unik seperti melalui pemilihan warna pada *minifigure* serta ekspresi karakter yang dinilai mendukung penyampaian cerita. Visualisasi dianggap cukup representatif terhadap karakter legenda dan membantu audiens memahami narasi secara langsung melalui medium tiga dimensi. Sementara itu, pada aspek operasional, responden memberikan masukan berupa penambahan masukan berupa penambahan elemen pendukung seperti ikon atau figur agar narasi cerita semakin kuat, meskipun sebagian responden menilai karya yang ada sudah cukup menarik tanpa perubahan signifikan.

Secara keseluruhan, uji coba ini menunjukkan bahwa *mini diorama* legenda berbasis LEGO Bricks layak digunakan sebagai media *storytelling visual*, dengan potensi pengembangan lebih lanjut pada aspek kelengkapan visual dan elemen pendukung untuk memperkuat fungsi edukatifnya.

3.4 Pembahasan

Pengembangan *mini diorama* berbasis *bricks* pada studi kasus legenda Malin Kundang bertujuan meng-alih wahanakan narasi legenda Nusantara ke dalam media visual tiga dimensi yang ringkas, komunikatif dan mudah dipahami oleh anak-anak. Pendekatan ini sejalan dengan konsep visual *storytelling*, di mana narasi tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi melalui komposisi visual, karakter dan ruang yang membangun makna secara simultan (Ryan, Ruppert and Bernet, 2004).

Minifigure diposisikan sebagai representasi tokoh utama, sementara *mini diorama* berfungsi sebagai representasi ruang dan momen klimaks cerita, sehingga alur, konflik dan pesan moral legenda dapat ditangkap secara visual tanpa kehilangan esensi budaya yang terkandung di dalamnya. Strategi alih wahanan ini juga mendukung pembelajaran naratif berbasis objek, yang dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan imajinasi anak.

Secara visual, perancangan *mini diorama* legenda Malin Kundang menekankan penyederhanaan bentuk dengan tetap mempertahankan identitas kultural Minangkabau melalui atribut busana, serta didukung dengan ekspresi wajah dan elemen lingkungan Pantai Air Manis sebagai latar cerita. Elemen grafis dua dimensi, seperti ilustrasi karakter pada *minifigure* dan stiker naratif, dirancang menggunakan *Adobe Illustrator* untuk menjaga konsistensi gaya visual dan ketajaman detail. Sementara perancangan bentuk dan komposisi *mini diorama* tiga dimensi dilakukan melalui *Bricklink Studio 2.0* sebagai media simulasi dan eksplorasi struktur *bricks* sebelum realisasi fisik. Penggunaan media konstruksi modular seperti LEGO dinilai memiliki potensi kuat sebagai sarana edukatif

karena mampu mengintegrasikan aspek bermain, bercerita dan eksplorasi visual secara bersamaan. Dengan demikian, *mini diorama* Malin Kundang tidak hanya berfungsi sebagai objek visual, namun juga sebagai medium interaktif yang menjembatani tradisi lisan legenda Nusantara dengan pendekatan visual kontemporer berbasis desain dan teknologi.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa alih wahana dongeng legenda Malin Kundang ke dalam bentuk *mini diorama* berbasis LEGO *Bricks* dapat berpotensi menjadi media *storytelling visual* yang efektif dan relevan dengan karakteristik audiens masa kini. Transformasi narasi legenda dari bentuk lisan dan teks ke media tiga dimensi memungkinkan penyampaian cerita dilakukan secara lebih ringkas, komunikatif dan interaktif tanpa menghilangkan nilai moral serta identitas budaya yang terkandung di dalamnya.

Hasil perancangan dan uji coba validasi memperlihatkan bahwa konsep *mini diorama* mampu menarik minat audiens melalui pengalaman visual dan fisik dalam proses perakita, sementara aspek visual seperti bentuk, warna dan ekspresi *minifigure* dinilai membantu audiens memahami alur cerita dan karakter tokoh Malin Kundang. Media berbasis *bricks* juga memberikan fleksibilitas dalam membangun representasi adegan klimaks legenda, sehingga mendukung pemahaman narasi secara kontekstual.

Dengan demikian, *mini diorama* LEGO tidak hanya berfungsi sebagai objek permainan, tetapi juga sebagai media edukatif dan kultural yang mendukung pelestarian cerita rakyat Nusantara. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan media alih wahana cerita rakyat lainnya dengan pendekatan visual tiga dimensi yang adaptif terhadap perkembangan budaya visual dan teknologi kreatif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, M. *et al.* (2024) "Pengaruh Media Digital terhadap Minat Baca Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2). Available at: www.genial.ly.
- Hadi, A. (2021) Penelitian kualitatif studi fenomenologi, *case study, grounded theory, etnografi, biografi*. CV. Pena Persada.
- Hibatulloh, S., Lailatus Sa'adah, N. and Marwan, I. (2023) "Strategi Penumbuhan Minat Baca Remaja Melalui Modifikasi Cerita Rakyat," *Journal of Education Research*, 4(1), pp. 267-275.
- IxD - *Interaction Design Foundation*. (2016, May 25). *What is Design Thinking?*. IxD - *Interaction Design Foundation*. <https://www.interactiondesign.org/literature/topics/design-thinking>
- Lindayani, L.R. *et al.* (2024) Pengantar Ilmu Bahasa, Pengantar Ilmu Bahasa. Edited by L. Sudu. Sleman: Garudhawaca.
- Luardini, M.A. (2023) "Dinamika dan revitalisasi tradisi lisan legenda di Kalimantan Tengah," *Aksara*, 35(2), pp. 277-285.
- Maknuni, J. and Rizayanti (2025) "Peran Mainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Tumbuh Kembang Anak," *Journal Children Education Research*, 1(1), pp. 6-11. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.58477/cer.v1i1.271>.
- Natalia, T. (2024) Minim Baca, Anak-anak Indonesia Darurat Literasi! Available at: <https://www.cnbcindonesia.com/research/20241214152735-128->

595993/minim-baca-anak-anak-indonesia-darurat-literasi (Accessed: 26 August 2025).

Sari, S.D.K. (2024) "Penerapan Sabtu Literasi Menggunakan Buku Cerita Rakyat Mampu Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), pp. 28–39. Available at: <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.427>.