

## Ruang Bermain Futuristik Bagi Anak

Wiwit Febriyani<sup>1</sup>, Zaitun Y.A Kherid<sup>2</sup>, Mudjiati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup> wiwitfebriyani15@gmail.com, <sup>2</sup>eza\_kherid@unj.ac.id, <sup>3</sup>kmudjiati@gmail.com

### Abstrak

Seiring zaman, anak cenderung menyukai bermain *gadget* dibanding bermain dengan teman sebayanya. Dari hasil survei “The Asianparent Insight 2014” lingkup Asia Tenggara, anak usia 6-9 tahun lebih tertarik bermain *gadget* baik disela-sela belajar maupun setelah selesai belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka perupa menciptakan karya berupa ruang bermain dengan permainan yang bisa dimainkan dua orang atau lebih secara langsung. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Jenis riset penelitian dan penciptaan ini menggunakan *practice-led research*, yaitu penelitian menjadi dasar dalam praktik. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai narasumber, sumber tertulis dan foto guna memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, studi pustaka, dan pendokumentasian. Ruang bermain bertema Antariksa untuk anak usia 6-11 tahun berukuran 3x3 m dengan permainan yang bisa dimainkan dua orang atau lebih secara langsung, seperti permainan ular tangga bahan kain taslan, *flash card* ukuran A5 dengan bahan *glossy photo paper*, puzzle ukuran 20x30 cm bahan karton tebal dilapisi bahan *glossy*, *bean bag* ukuran 75cmx120cm bahan baby canvas, dan *knowledge classification box* ukuran 30x11 cm berbahan kayu dan setiker. Desain karakter digunakan bukan hanya manusia tapi juga hewan, desain karakter hewan dikaitkan dengan hewan yang dikirim keluar angkasa berdasarkan beberapa sumber literature. Dari hasil mengambil data secara langsung, anak-anak sangat tertarik dengan dunia Antariksa.

**Kata kunci:** Ruang Bermain Anak, Anak usia 6-11 tahun, Antariksa, *Gadget*.

### *Children's futuristic playroom*

#### *Abstract*

*Over time, children tend to like playing gadgets rather than playing with their peers. From the results of the survey "The Asianparent Insight 2014" in Southeast Asia, children aged 6-9 years are more interested in playing gadgets both on the sidelines of study and after finishing studying. Based on this, the artist creates a work in the form of a playroom with games that can be played by two or more people directly. This research method uses qualitative methods. This type of research and creation research uses practice-led research, that is, research becomes the basis for practice. Sources of data in this study were obtained from various sources, written sources and photographs in order to obtain the necessary data. Data collection techniques through observation, interviews, questionnaires, literature study, and documentation. Space-themed playroom for children aged 6-11 years measuring 3x3 m with games that can be played by two or more people directly, such as snakes and ladders game made from taslan cloth, A5 size flash cards made from glossy photo paper, puzzle size 20x30 cm made from cardboard thickly coated with glossy material, a bean bag measuring 75cmx120cm made from baby canvas, and a knowledge classification box measuring 30x11 cm made from wood and stickers. Character designs are used not only for humans but also animals, animal character designs are associated with animals sent into outer space based on several literary sources. From the results of taking data directly, the children are very interested in the world of space.*

**Keywords:** *Children's Playroom, Children aged 6-11 years, Space, Gadgets.*

## PENDAHULUAN

Dunia anak merupakan dunia yang paling menyenangkan, tidak hanya menyenangkan bagi anak namun juga sangat menyenangkan pula bagi orang tua, terlebih saat melihat buah hati yang mereka idamkan tertawa bahagia ketika sedang bermain. Anak-anak adalah pribadi yang unik yang tidak pernah kita ketahui apa yang menjadi keinginan dan yang di pikirkannya ketika mereka sedang bermain entah dengan ayah, bundanya atau dengan teman-temannya, karena pada saat itu mereka selalu ingin tahu dengan apa yang mereka lakukan.

Namun seiring berkembangnya zaman anak-anak usia 6-11 tahun cenderung lebih menyukai bermain *gadget* dibanding bermain dengan teman sebayanya dengan permainan yang dimainkan secara langsung contohnya seperti ular tangga, puzzle, bola bekel, kelerang, monopoli, congklak dan lain-lain. Bermain dengan permainan yang dimainkan secara langsung dengan teman sebayanya secara tidak langsung dapat mempelajari kerjasama maupun interaksi karena permainan tersebut dilakukan lebih dari dua orang. Namun biasanya anak memusatkan apa yang mereka kumpulkan berdasarkan apa yang teman mereka kumpulkan (Ernawulan, 2003). Juga aktivitas permainan konstruktif, seperti contohnya: anak laki-laki suka bermain bola, anak perempuan suka bermain masak-masakan, beraktivitas secara bersama-sama atau berkelompok. Struktur permainan tersebut menggunakan aturan permainan obyektif yang dimainkan secara berkelompok atau bersama-sama atau tim (Alamo, 2002).

Dari hasil survei yang sudah dilakukan “The Asianparent Insight 2014” lingkup Asia Tenggara, yang melibatkan anak usia 6-9 tahun yang memiliki *gadget* di 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia, didapat hasil 89% responden laki laki, dan 74% responden perempuan, tertarik bermain *gadget* disela-sela kegiatan belajarnya yang padat di usia mereka (Fajri 2015). Dari sinilah perupa

mendapatkan ide untuk membuat suatu ruang bermain anak minimalis dengan tema antariksa, di mana anak-anak dapat bermain diruang bermain anak tersebut, namun juga belajar mengenal antrariksa, dan dapat pula diterapkan di dalam rumah. Sehingga anak-anak setelah pulang beraktifitas sekolah dapat tetap bermain dirumah, sembari belajar dengan tempat yang nyaman

Tujuan penelitian ini adalah (1). Membantu anak-anak untuk berinteraksi, dengan bermain secara langsung tentunya di ruangan yang nyaman, (2). Memperkenalkan kepada anak-anak permainan manual dengan tema menarik yang dapat dimainkan dengan teman sebayanya tanpa menggunakan *gadget*, (3). Menciptakan produk media bermain dan belajar.

Desain produk merupakan salah satu bidang ke ilmuian yang terintegrasi dengan segala bentuk aspek kehidupan manusia dari masa kemasa. Memadukan unsur khayal dan orientasi penemuan solusi untuk berbagai masalah yang dihadapi manusia dengan menjembatani estetika serta teknologi yang masing-masingnya dinamis dan memiliki pola tertentu dalam perkembangannya. (Laksana, 2017: 03)

Adapun manfaat dari dari penciptaan karya ini yaitu (1). Membuat ruang bermain anak yang menarik serta nyaman untuk anak-anak, (2). Menciptakan ruang bermain anak yang nantinya dapat dipergunakan untuk umum, permainannya inovatif dan menarik untuk anak-anak usia 6-11 tahun, (3). Menambah pengetahuan bagi anak usia 6-11 tahun mengenai antariksa seperti tata surya, dan bagian-bagian Antariksa lainnya. (4). Menciptakan produk permainan yang inovatif, meenarik untuk anak-anak bermain dan belajar bersama teman sebayanya.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Jenis riset penelitian dan penciptaannya sendiri menggunakan *practice-led research*, yaitu penelitian

menjadi dasar dalam praktik. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai narasumber, sumber tertulis dan foto guna memperoleh data yang diperlukan.

Dalam penciptaan karya seni rupa dilakukan penelitian terlebih dahulu untuk mendapatkan hasil dan eksplorasi dari segi konsep dari segi desain, eksplorasi bahan, serta eksplorasi warna, kemudian dari hasil eksplorasi tersebut di implementasikan kedalam sebuah karya ruang bermain bertemakan antariksa yang didalamnya terdapat permainan pendukung.

*Practice-led research* dapat diartikan sebagai meneliti atau membuat karya seni dengan objek produksi karya, pengetahuan baru seperti teknologi baru, metode solusi, dan teori, sehingga menghasilkan sebuah karya dan penulisan,

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan ruang bermain futuristik bagi anak, yang bertemakan antariksa untuk usia 6-11 tahun ini terinspirasi dari fasilitas ruang bermain yang terdapat di PPIPTEK, dan karena keresahan terhadap anak usia 6-11 tahun yang cenderung lebih suka bermain *gadget* baik disela-sela belajar maupun setelah selesai belajar. Persyaratan taman bermain anak menjamin keselamatan, keamanan menciptakan kenyamanan dan kemudahan bagi semua anak, menciptakan keharmonisan estetika visual dengan karakter kawasan di sekitarnya. (Widyawati, 2015).

Pengembangan desain sendiri diambil dari bagian-bagian antariksa yaitu seperti planet, satelit, bintang, nebula, galaksi, asteroid, meteoroid, sistem keplanetan, komet, debu antariksa, gugus galaksi, lubang hitam, super gugus, Karakter astronot manusia, anjing, monyet, maupun simpanse, tikus, kura-kura, dan kodok menjadi karakter utama dalam desain karakter astronot, hal ini berkaitan dengan hewan yang pernah dikirim ke luar angkasa, berdasarkan sejarah antariksa. Desainnya sendiri memiliki tiga alternatif gaya desain yaitu desain gaya *chibi*, *flat design*, dan *naïve*, dari ketiga alternatif desain tersebut terpilih desain

gaya *chibi*. Teori warna yang digunakan mengacu pada teori Brewster. Teori Brewster adalah teori yang menyederhanakan warna menjadi 4 kelompok warna. Kelompok warna tersebut adalah warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral.

Minggu pertama peneliti melakukan pengamatan di PPIPTEK khususnya di fasilitas ruang bermain anak untuk melihat beberapa reverensi yang nantinya dijadikan sebagai tema dalam ruang bermain. Hasil yang didapat yaitu tema antariksa tempat teramai yang dikunjungi anak-anak setelah dinosaurus. Setelah mengamati tempat untuk dijadikan sebagai referensi tema, tahap selanjutnya adalah peneliti melakukan survei langsung maupun secara tidak langsung mengenai gaya desain, warna, karakter, tema, permainan yang disukai dll.

### *Tahapan Eksplorasi Desain*

Eksplorasi desain dilakukan setelah melalui tahap survei terlebih dahulu menggunakan googleform, Aplikasi yang digunakan dalam membuat desain menggunakan Adobe Illustrator dan Paint tool say, desain sendiri merupakan bagian bagian antariksa planet, satelit, bintang, nebula, galaksi, asteroid, meteoroid, sistem keplanetan, komet, debu antariksa, gugus galaksi, lubang hitam, super gugus.

### *Tahap Produksi dan Eksplorasi Bahan*

Desain yang sudah dibuat selanjutnya melalui tahap test print, tujuannya adalah supaya mengetahui hasil dari print kain dan bahan lainnya, sebelum di produksi menjadi produk final. Test print ini menggunakan bahan kain taslan, hypolitek, kain ima, dan baby canvas, dari ke 4 bahan yang digunakan dalam test print, dipilihlah bahan baby kanvas dengan hasil test print terbaik sesuai dengan desain, serta harga yang murah dan terjangkau. Baby kanvas ini memiliki tekstur yang sangat halus dibandingkan dengan bahan canvas lain, sangat nyaman digunakan untuk kulit.

Bahan untuk kartu *flash card* yang dipilih di tahap test print ini adalah bahan

*brief card, glossy photo paper, dan bahan concorde.* Dari ketiga bahan uji coba test print, terpilihlah *glossy photo paper* dengan hasil, memiliki tekstur permukaan yang halus dan bisa memantulkan cahaya sehingga terlihat mengkilap. Hasil print memakai bahan ini sangat bagus dan awet karena memiliki pelindung dipermukaan kertas sehingga lebih awet.

Sedangkan untuk permainan ulartangga, bahan yang dipilih di tahap test print adalah kain taslan dan hypoliteX, dari kedua test print yang dilakukan terpilihlah bahan kain taslan dengan hasil print warna sangat bagus, sesuai dengan desain. gambar yang dihasilkan lebih detail, tekstur kain jika di raba halus namun sedikit kasar bahan kaku cocok sekali digunakan untuk bahan ulartangga. Selain hasil test print yang bagus, kain taslan dipilih berdasarkan survei melalui produk pesaing di toko online maupun offline.

**Bahan Terpilih**  
**Kartu Flash**  
**Card**



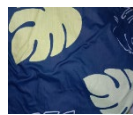
**Gambar 1.**  
Bahan Glossy  
Photo Paper

**Bahan**  
**Terpilih**  
**Ular Tangga**



**Gambar 2.**  
Bahan Kain  
Taslan

**Bahan**  
**Terpilih**  
**Bean Bag**



**Gambar 3.**  
Bahan Baby  
Canvas

**Bahan Terpilih**  
**Puzzle**



**Gambar 4.**  
Puzzle

**Bahan Terpilih**  
**Knowledge Classification**  
**Box**



**Gambar 5.** Bahan Kain  
Taslan

### Uji Coba Produk

Dari hasil survei yang perupa lakukan kepada 10 anak (5 perempuan dan 5 anak laki-laki) di rentang usia 6-11 tahun, dapat ditarik kesimpulan bahwa 10 anak yang mencoba ruang bermain anak merespon bahwa ruang bermain anak yang

dibuat cukuplah menarik, karena 10 anak menjawab ya, sedangkan untuk permainan yang lebih mereka sukai adalah permainan ular tangga karena sangat mengasikan.

Hasil survei lainnya adalah mereka merespon menyukai dan nyaman berada di ruang bermain anak saat bermain, permainan ular tangga yang dibuat oleh perupa mudah di mengerti oleh anak-anak saat bermain karena terdapat buku petunjuk dan mudah untuk dipahami, sedangkan untuk tema sendiri anak laki-laki lebih dominan menyukai tema antariksa atau astronot dibandingkan dengan anak perempuan.



### PRODUK HASIL PENCIPTAAN

Dari berbagai proses eksplorasi dan penciptaan karya seni rupa, terciptalah karya ruang bermain anak bertemakan antariksa yang terinspirasi dari museum antariksa di PPIPTEK, untuk usia 6-11 tahun dengan ukuran minimalis 3x3 meter. Hasil eksplorasi desain didalam karya ruang bermain, yang dilengkapi dengan permainan di dalamnya yaitu permainan ular tangga, *flash card, puzzle, knowledge classification box*, dan produk *bean bag*.

Setiap produk permainan memiliki ukuran yang berbeda-beda, untuk ukuran ulartangga berukuran 150x100 cm, permainan *flash card* berukuran A5, permainan puzzle berukuran 20x30 cm, *knowledge classification box* berukuran 11x29 cm dan produk bean bag berukuran 75x120 cm. Ruang bermain anak bertemakan antariksa yang dilengkapi dengan permainan ini memiliki ukuran keseluruhan yaitu 3x3 meter. Ruang bermain ini memiliki 4 permainan dan 1 produk pendukung, berikut ini adalah visual karya lebih detail sebagai berikut:



**Gambar 7.** Ruang Bermain Anak Bertemakan Antariksa

Analisis dilakukan pada konseptual membahas tentang rancangan ide dasar dalam karya, oprasional yang berkaitan dengan proses pembuatan karya, dan visul berkaitan dengan objek desain.

Konsep dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini yaitu membuat desain produk ruang bermain anak bertemakan antariksa minimalis, berukuran 3x3 meter. Didalamnya terdapat permainan ular tangga, *flash card*, puzzle, *knowledge classification box*, dan produk *bean bag*, menggunakan teknik digital *printing*. Fungsi produk tersebut adalah sebagai ruangan yang nyaman dan menarik untuk anak bermain dan belajar beserta teman sebayanya, produk ini di tunjukkan kepada anak-anak usia 6-11 tahun

Visual yang ditampilkan dalam rancangan produk ini yaitu menggunakan bahan kain taslan untuk ular tangga, *glossy photo paper* untuk *flas card*, karton tebal untuk bahan *puzzle*, bahan kayu untuk *knowledge classification box*, dan bahan *baby canvas* untuk produk *bean bag*. Bahan ini dipilih berdasarkan hasil survei yang dilakukan melalui survei produk sejenis. Perpaduan unsur serta prinsip rupa berupa garis lengkung yang di buat fleksibel menghasilkan bentuk ilustrasi bagian-bagian antariksa seperti planet, satelit, roket, bintang, meteor, galaksi, dll.

Teknik yang digunakan adalah *digital printing* pada permainan ular tangga, *falsh card*, *knowledge classification box*, dan produk *bean bag*. Bahan yang digunakan yaitu kain taslan, *glossy photo paper*, karton tebal, kayu dan *baby canvas*. Alat yang digunakan meliputi: alat utama seperti mesin printing, laptop, dan pen tablet.

Desain Produk yang dibuat adalah ruang bermain anak bertemakan Antariksa berukuran 3 x 3 meter.

## KESIMPULAN

Dari hasil analisis awal dan pengembangan produk dapat disimpulkan:

1. Ruang bermain anak membantu anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya, karena bermain secara langsung di ruangan yang nyaman.
2. Menurut mereka tema antariksa menarik untuk dipelajari, dan dijadikan sebagai tema dalam ruang bermain anak. Selain itu didalam ruang bermain anak dilengkapi dengan permainan yang langsung dapat dimainkan, dan dapat menggantikan *gadget* dalam bermain bersama teman sebayanya.
3. Permainan yang dimainkan langsung, juga dapat sebagai alternatif anak-anak agar tidak terlalu kecanduan dengan yang namanya *gadget*.
4. Scara klasifikasi hasil akhir produk sudah menarik, anak-anak cenderung ingin bermain di dalam ruang bermain anak tersebut. Ternyata tema antariksa sudah sedikit diketahui anak-anak, seperti planet, pesawat, bintang, asteroid. Namun ada beberapa yang belum diketahui, seperti nama-nama planet, ataupun bintang hanya mengenal saja. Untuk produk sendirinya ternyata berhasil sebagai alternatif agar anak dapat bermain secara langsung dengan teman sebayanya.
5. Antariksa menjadi tema dalam pembuatan ruang bermain anak yang ditampilkan lebih menarik dengan berbagai jenis permainan yang dapat dimainkan dengan temannya, keberhasilan, kenyamanan, kemudahan produk didalam ruang bermain anak tersebut adalah prioritas utama. Hasil survei yang di dapat disimpulkan bahwa produk yang dibuat mendapat respon nyaman dan menarik untuk digunakan sebagai ruang bermain anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamo, Marta R. (2002). *Design for fun: Playgrounds*. Barcelona: LINKS International.
- Bambang, Hidayat. (1983). *Bumi dan Antariksa*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Ernawulan S, (2003). *Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 6-8 Tahun)*,
- Laksana, M.Pd, Eddy Award Widya. (2002). “Desain produk Lanjutan”. *Ruang Llingkup Desain Produk*. (Vol. 15 No 3). Semarang : Universitas Dian Semarang.
- Widyawati, Rita Laksitasari. (2015). “Penilaian Ruang Bermain Anak Di Kota Depok Sebagai Salah Satu Indikator Tercapainya Kota Layak Anak”. *Kebiasaan Bermain Anak Setiap Fase Perkembangan*. (Vol. 8, No. 3). Universitas Indraprasta PGRI