

**RUANG BERMAIN ANAK BERTEMAKAN  
ANTARIKSA UNTUK USIA 6-11 TAHUN**



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

**WIWIT FEBRIYANI**

2415152019

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

**PROGRAM PENDIDIKAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**FEBRUARI 2022**

**RUANG BERMAIN ANAK BERTEMAKAN  
ANTARIKSA UNTUK USIA 6-11 TAHUN**



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

**WIWIT FEBRIYANI**

2415152019

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

**PROGRAM PENDIDIKAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**FEBRUARI 2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Wiwit Febriyani  
No. Reg : 2415152019  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni  
Judul : Ruang Bermain Anak Bertemakan Antariksa Untuk Usia 6-11 Tahun.

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

### Dosen Pembimbing I




Zaitun Y.A Kherid, M.Pd.  
NIP.19820422 200812 2 001

### Dosen Pembimbing 2



Dra. Mudjiati, M.Pd  
NIP.19601121 198602 2 001

### Kaprodi Pendidikan Seni Rupa



Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn  
NIP.19630524 198703 1 002

### Dosen Penguji I



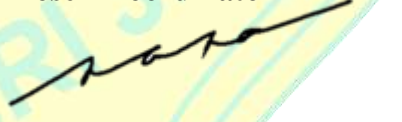
Eko Hadi Prayitno, M.Pd. ACA  
NIP.0316108101

### Dosen Penguji 2



M.C. Wara Candrasari, S.Sn. M.Ds.  
NIP.19760913 200501 2 001

### Dosen Koordinator



Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D  
NIP.19820430 200501 2 002

### Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni

Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd  
NIP. 19680529 199203 2 001

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wiwit Febriyani  
No. Reg : 2415152019  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni  
Judul : Ruang Bermain Anak Bertemakan Antariksa Untuk Usia 6-11 Tahun.

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

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Februari 2022



**Wiwit Febriyani**

## LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wiwit Febriyani  
No. Reg : 2415152019  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni  
Judul : Ruang Bermain Anak Bertemakan Antariksa Untuk Usia 6-11 Tahun

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif (*Non- Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, dan menampilkan/mempublikasikan diinternet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Jakarta, 10 Februari 2022



Wiwit Febriyani

2415152019

## ABSTRAK

**Wiwit Febriyani.** 2021. *Ruang Bermain Anak Bertemakan Antariksa Untuk Usia 6-11 Tahun.* Tugas Akhir. Prodi Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Seiring zaman, anak cenderung menyukai bermain *gadget* dibanding bermain dengan teman sebayanya. Padahal bersama lebih dari dua orang secara langsung sangat penting bagi perkembangannya, karena secara tidak langsung mempelajari kerjasama 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 *research-led practice*, yaitu penelitian menjadi dasar dalam praktik. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai narasumber, sumber tertulis dan foto guna memperoleh data yang diperlukan. Perupa menggunakan 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 ukuran 1x.5 m 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. Tema antariksa didapat setelah proses magang di ruangan bermain museum PPIPTEK. Desain karakter digunakan bukan hanya manusia tapi juga hewan, desain karakter hewan dikaitkan dengan hewan yang dikirm 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*.

## ABSTRACT

**Wiwit Febriyani.** 2021. Ruang Bermain Anak Bertemakan Antariksa Untuk Usia 6-11 Tahun. *Final Project Creation Thesis. Fine Arts Education Study Program. Faculty of Language and Art. State University of Jakarta.*

*As time goes by, children aged 6-11 years tend to play with gadgets rather than playing with their peers, such as playing games directly together with more than two people which is more important for the development of the children aged 6-11 years because they can spontaneously learn cooperation and interaction with peers of their age. Creation of this work dues to artist's anxiety, that children aged 6-11 years are more interested in playing gadgets than playing with their peers. The results of the survey "The Asianparent Insight 2014" within the scope of the Southeast Asian study, children aged 6-9 years are more interested in playing gadgets, both while studying and after studying.*

*The method used for this research is a qualitative method. This type of research and creation uses research-led practice, where research becomes the basis for practice. Sources of data in this study were obtained from various sources, written sources and photos in order to obtain the necessary data. Artist uses data collection techniques through observation, interviews, questionnaires, literature studies, and documentation.*

*Therefore, Outer Space-themed children's play area for ages 6-11 years sized 3x3 m is required, with supporting games in it, such as a snake and ladder game sized 1x5 m in Taslan cloth, A5-sized Flash Cards with glossy Photo Paper, Puzzle games sized 20x30 cm made of thick cardboard covered with glossy material, Bean bag sized 75cmx120cm made of baby canvas, and a Knowledge Classification Box sized 30x11 cm made of wood and stickers. The idea for Outer Space was obtained after the internship, when seeing many direct references to the children's play area at PPIPTEK. From the results of taking data directly that the artist has done, the children are very interested in the world of Outer Space. Although they only know without recognizing the names of the parts of the Outer Space.*

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur perupa panjatkan atas kehadiran Allah SWT dan shalawat serta salam tak lupa perupa panjatkan kepada junjungan Nabi besar Muhamamad Shallallahu ‘alaihi Wa Sallam. Atas rahmat dan karunianya perupa dapat menyelesaikan penyusunan laporan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa atau Tugas Akhir dengan judul “Ruang Bermain Anak Bertemakan Antariksa Untuk Usia 6-11 Tahun”. Adapun tujuan laporan ini adalah sebagai salah satu persyaratan kelulusan di program studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Penyusunan karya dan penulisan telah terselesaikan dengan baik berkat doa dan dukungan dari banyak pihak.

Pada proses penulisan laporan tentunya perupa mengalami banyak kendala dan tidak dapat perupa selesaikan secara sendirian, karena keterbatasan tenaga, pikiran, serta waktu, perlu bantuan dari banyak pihak untuk terlibat dalam proses pembuatan laporan maupun karya sehingga penulisan ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu perupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan ini, serta atas kesehatan jasmani dan rohani yang diberikan sampai saat ini sehingga perupa dapat menyelesaikan penulisan sampai dengan selesai.
2. Ibu Rokyatai dan Ayah (almarhum) Waluyo yang memberikan semangat dan tak pernah lelah mendukung perupa secara moril dan materil serta tak pernah lelah mendidik perupa sampai saat ini.
3. Keluarga yang selalu mendukung perupa dengan nasihat dan do’a.



4. Bapak Drs. Indro Moerdisuroso, M.Sn., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
5. Ibu Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D., selaku dosen Koordinator Skripsi Penciptaan Tugas Akhir.
6. Bapak Drs. Endra Sulendra S., M.Ds., dan Ibu M.C. Wara Candrasari, S.Sn., M.Ds., selaku penasehat akademik yang tak henti memberikan nasihat-nasihat dan arahan akademik yang mempermudah perupa.
7. Ibu Zaitun Y.A. Kherid, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan mengenai ide, arahan teknis, dan memberikan semangat dalam proses pembuatan karya Seminar Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini.
8. Ibu Dra. Mudjiati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan dan arahan mengenai ide, pengambilan data, susunan penulisan yang baik, serta semangat dalam proses penulisan Seminar Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini.
9. Bapak Eko Hadi Prayitno, M.Pd., ACA., selaku Dosen Penguji I yang telah banyak memberikan masukan mengenai revisi dalam penulisan serta karya.
10. Ibu M.C. Wara Candrasari, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Penguji II yang telah banyak memberikan masukan, arahan teknis dan kekurangan dalam laporan maupun karya.
11. Bapak Dudi Mahdi, selaku staff administrasi Prodi Seni Rupa yang telah mengurus birokrasi perkuliahan.
12. PPIPTEK dan Bagus Design yang telah mengizinkan dan memberikan ilmunya saat kegiatan magang untuk kelancaran penulisan.

13. Rizky Abdullah Syaiid yang selalu memberikan masukan dan koreksi mengenai desain, serta dukungan semangat.

14. Siti Nuraffifah D., Lia Puspita, Nadin, Dewi Astuti, Ardi, Lina ariani serta sahabat perupa yang selalu memberi semangat bagi perupa.

15. Teman seperjuangan Seni Rupa 2015 yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu tanpa mengurangi rasa hormat.

Perupa menyadari bahwa pengantar Skripsi Penciptaan Tugas Akhir Karya Seni Rupa ini masih banyak kesalahan, kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan untuk memperbaiki dan memaksimalkan pengantar karya seni rupa. Dengan selesainya Penulisan Seminar Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini, perupa berharap agar makalah ini bermanfaat, dapat dipahami dan menambah ilmu bagi pembaca.

Jakarta, 27 Januari 2022

  
Wiwit Febriyani

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	v
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS .....	vi
ABSRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR BAGAN .....	xxi
DAFTAR GRAFIK.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan.....	4
C. Fokus Penciptaan.....	6
1) Aspek Konseptual .....	6
2) Aspek Visual.....	6
3) Aspek Operasional .....	7
D. Tujuan Penciptaan .....	8
E. Manfaat Penciptaan .....	8

II. STUDI PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Pustaka.....	9
1. Penilaian Ruang Bermain Anak di Kota Depok .....	9
2. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
3. Taman Bermain Anak dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan di Tarekot Malang.....	10
4. Ruang Bermain Anak-Widyawati.....	11
5. Game Anak yang Berfungsi Sebagai Edukasi <i>Life</i> <i>Transportasi Canter</i> .....	12
6. Pusat Bermain Anak-Anak Tema Antariksa <i>Indoor</i> .....	12
B. Kajian Teori.....	14
1. Desain Produk.....	14
a. Desain .....	14
1). Unsur Rupa .....	15
2). Prinsip-Prinsip Desain .....	19
b. Desain Produk.....	21
2. Ruang Bermain Anak.....	21
3. Antariksa.....	22
4. Perkembangan Akhir Masa Anak-Anak (6-11 Tahun).....	30
5. <i>Play Pedagogy</i> .....	36

C. Kerangka Berfikir .....	41
III. PROFILE MAGANG.....	44
A. Deskripsi Narasumber .....	44
1. PPIPTEK .....	44
2. Bagus Design.....	44
B. Kegiatan, Waktu dan Dokumentasi.....	46
1. Lokasi dan Waktu.....	46
C. Pengalaman Yang Diperoleh.....	51
D. Implikasi.....	52
IV. KONSEP PENCIPTAAN KARYA .....	54
A. Studi Pendahuluan.....	54
1. Studi <i>Trend</i> Produk Sejenis .....	54
a. <i>Playground</i> Rumah Pohonku.....	54
b. <i>Playground</i> Kreasi.....	56
2. Profil Pasar dan Segment Konsumen .....	57
a. Profil Pasar .....	57
b. Segmen Konsumen.....	58
3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	60
4. Alternatif Rancangan Awal .....	62
a. Eksplorasi Desain .....	65
b. Eksplorasi Bahan .....	79
5. Uji Coba Rancangan Awal .....	90
a. Studi Kebutuhan Produk.....	90

6. Analisis Rancangan Awal.....	105
<b>B. Rancangan Detail .....</b>	<b>109</b>
1. Definisi Rancangan.....	109
2. Spesifikasi Pengguna.....	110
3. Spesifikasi Visual dan Pemaknaan .....	111
a. Bentuk.....	111
b. Warna.....	111
c. Pemaknaan .....	113
4. Spesifikasi Fungsi.....	119
a. Kegunaan Bagi Konsumen .....	119
b. Fungsi-Fungsi Bagian Produk .....	119
c. Kenyamanan .....	121
5. Spesifikasi Teknis.....	122
6. Prosedur Pemakaian Produk.....	124
7. Spesifikasi Produksi .....	129
8. Spesifikasi Pengemasan .....	130
9. Perkiraan Biaya Produksi .....	131
<b>V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA .....</b>	<b>133</b>
<b>A. Rancangan Detail .....</b>	<b>133</b>
1. Deskripsi Karya .....	133
2. Visualisasi Karya.....	135
a. Permainan Ular Tangga.....	136
b. <i>Flash card</i> / Kartu Edukasi.....	138

c. Permainan <i>Puzzle</i> .....	140
d. <i>Knowledge Classification Box</i> .....	142
e. <i>Bean Bag</i> .....	144
3. Spesifik Produksi.....	146
a. Permainan Ular Tangga .....	146
b. <i>Flash Card/ Kartu Edukais</i> .....	147
c. <i>Puzzle</i> .....	147
d. <i>Knowledge Classification Box</i> .....	148
e. <i>Bean Bag</i> .....	149
4. Intepretasi Karya.....	149
5. Rincian Biaya Produksi .....	150
B. Standar Prosedur Produksi.....	152
1. Tahap Pra Produksi.....	152
2. Tahap Produksi .....	154
3. Tahap Pasca Produksi .....	155
a. Tahap Pascaproduksi Awal.....	155
b. Validasi Produk.....	155
VI. PENUTUP DAN KESIMPULAN .....	158
A Kesimpulan.....	158
B. Saran .....	159
DAFTAR PUSTAKA.....	160

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ruang Bermain Anak .....	11
Gambar 2. A. Ruang Kelas Edukasi, B. Ruang Bermain Anak .....	12
Gambar 3. <i>Playground Indoor</i> Tema Antariksa Untuk Anak -Anak .....	13
Gambar 4. Ruang Bermain Anak Oleh Widyawati .....	13
Gambar 5. Ruang Kelas Edukasi .....	14
Gambar 6. <i>Playground Indoor</i> Tema Antariksa .....	14
Gambar 7. Lingkaran Warna .....	19
Gambar 8. Planet .....	24
Gambar 9. Satelit Alami Dactly .....	25
Gambar 10. Bintang Nyata dan Bintang Semu .....	25
Gambar 11. Nabula Planner .....	26
Gambar 12. A. Nabula Super Nova, B. Nabula Trivid .....	26
Gambar 13. Galaksi .....	27
Gambar 14. B. Asteroid .....	28
Gambar 15. Meteoroid .....	29
Gambar 16. Komet Halley .....	30
Gambar 17. Kluster .....	30
Gambar 18. Gedung PPIPTEK .....	47
Gambar 19. Narasumber Perupa .....	48
Gambar 20. Pengenalan Alat Untuk Mengamati Antariksa .....	49
Gambar 21. Ruang <i>Playground</i> Anak di PPIPTEK .....	50



Gambar 22. A. Roket Sebagai <i>Display</i> Ruang Bermain .....	51
Gambar 22. B. Permainan Edukasi .....	51
Gambar 23. A. Ruang Antariksa, B. Media Pembelajaran Video .....	52
Gambar 24. Ruang Kerja.....	52
Gambar 25. Hasil Karya Magang.....	56
Gambar 26. Produk-Produk Rumah Pohonku.....	58
Gambar 27. Produk-Produk dan Logo PT <i>Playground</i> Kreasi .....	59
Gambar 28. Produk Ruang Bermain Bertema Pensil.....	62
Gambar 29. Produk-Produk PT <i>Playground</i> Kreasi .....	63
Gambar 30. Kolam Balok PT <i>Playground</i> Kreasi .....	64
Gambar 31. Produk Ruang Bermain Bertema Pensil.....	65
Gambar 32. Produk-Produk PT <i>Playground</i> Kreasi .....	65
Gambar 33. Produk-Produk PT <i>Playground</i> Kreasi .....	66
Gambar 34. Desain Karya Mata kuliah Seminar .....	67
Gambar 35. Alternatif Rancangan Awal Seminar .....	68
Gambar 36. <i>Moodboard</i> Bagian-Bagian Antariksa .....	69
Gambar 37. <i>Moodboard</i> Bagian-Bagian Antariksa 2 .....	73
Gambar 38. Hasil Survei Responden Anak Anak Usia 6-11 Tahun .....	74
Gambar 39. Sketsa Karakter Astronot .....	75
Gambar 40. Sketsa Karakter Hewan Simpanse .....	75
Gambar 41. Sketsa Karakter Hewan Anjing.....	76
Gambar 42. Sketsa Karakter Hewan Kodok .....	76

Gambar 43. Sketsa Karakter Kura-Kura .....	77
Gambar 44. Seketsa Karakter Tikus.....	78
Gambar 45. Seketsa Planet.....	78
Gambar 46. Pesawat dan Roket .....	78
Gambar 47. Bintang dan Desain Bintang.....	78
Gambar 48. Batu Asteroid.....	79
Gambar 49. Ilustrasi Asteroid .....	79
Gambar 50. Lubang Hitam dan Seketsa Lubang Hitam .....	79
Gambar 51. Satelit dan Ilustrasi Satelit.....	80
Gambar 52. Eksplorasi Warna 1 Karakter .....	80
Gambar 53. Toon Warna Eksplorasi Warna 1 .....	81
Gambar 54. Toon Warna Eksplorasi 2.....	82
Gambar 55. Test Print Bahan Breaif Card .....	83
Gambar 56. Test Print Bahan Glosy Photo Paper.....	84
Gambar 57. Test Print Bahan Concorde .....	84
Gambar 58. Test Prin Bahan Kain Hypolitex .....	85
Gambar 59. Test Print Bahan Kain Taslan.....	86
Gambar 60. Test Print Bahan Kain Ima.....	86
Gambar 61. Test Print Bahan Kain Baby Canvas .....	86
Gambar 62. Desain Ulartangga 1 .....	88
Gambar 63. Desain Ulartangga 2.....	88
Gambar 64. Hasil Survei Desain Ular Tangga.....	89
Gambar 65. Desain Ruangan 1.....	90

Gambar 66. Desain Ruangan 2.....	90
Gambar 67. Hasil Survei.....	91
Gambar 68. Desain Flash Card 1 .....	91
Gambar 69. Desain <i>Knowladge Classification Box</i> .....	92
Gambar 70. Desain <i>Bean Bag</i> .....	92
Gambar 71. <i>Bean Bag</i> Sofa.....	94
Gambar 72. <i>Bean Bag</i> Karung Bulat.....	94
Gambar 73. <i>Bean Bag</i> Segi Tiga.....	95
Gambar 74. <i>Bean Bag Pear</i> .....	95
Gambar 75. Hasil Survei Model <i>Bean Bag</i> .....	95
Gambar 76. Desain Warna 1 .....	96
Gambar 77. Desain Warna 2 .....	96
Gambar 78. Hasil Survei Melalui Instagram.....	97
Gambar 79. Hasil Survei Melalui <i>Gform</i> Untuk Jenis Permainan .....	99
Gambar 80. Hasil Survei Melalui <i>Gform</i> Untuk Desain.....	99
Gambar 81. Foto Perupa dengan Andra.....	101
Gambar 82. Foto Desisa Intan Nazwa.....	102
Gambar 83. Foto Revaldi .....	104
Gambar 84. Foto Ukhasy .....	105
Gambar 85. Foto Abrismam.....	106
Gambar 86. Karakter Desain Yang Terpilih .....	106
Gambar 87. Lingkaran Warna.....	112
Gambar 88. Karakter Astronot .....	113

Gambar 89. Karakter Simpanse. ....	113
Gambar 90. Astronot Anjing.....	114
Gambar 91. Astronot Kodok.....	114
Gambar 92. Astronot Kura-Kura.....	115
Gambar 93. Astronot Tikus.....	115
Gambar 94. Asteroid.....	116
Gambar 95. Ilustrasi Planet.....	116
Gambar 96. Desain Bintang.....	117
Gambar 97. Meteoroid.....	117
Gambar 98. Ilustrasi Lubang Hitam.....	118
Gambar 99. Ilustrasi Satelit.....	118
Gambar 100. Ilustrasi Roket.....	119
Gambar 101. Pesawat Luar Angkasa.....	119
Gambar 102. A. Eksplorasi Sketsa Manual.....	124
Gambar 102. B. Sketsa dan Bentuk Digital.....	124
Gambar 102. C. Tahap Pewarnaan.....	124
Gambar 103. A. Eksplorasi Kain Katun Ima.....	125
Gambar 103. B. Eksplorasi Kain Taslan.....	125
Gambar 103. C. Eksplorasi Kain Hypolex.....	125
Gambar 103. D. Eksplorasi Kain Baby Canvas.....	125
Gambar 104. Cara Memainkan Ular tangga Langkah 1-2.....	126
Gambar 105. Langkah 3 dan 4 Cara memainkan Ular Tangga.....	126
Gambar 106. Langkah 5 dan 6 Cara memainkan Ular Tangga.....	126

Gambar 107. Langkah 7 dan 8 Cara meminkan Ular Tangga.....	128
Gambar 108. <i>Brousur</i> Cara Memainkan <i>Flash Card</i> .....	128
Gambar 109. Gambat <i>Knowladge Classification Box</i> .....	129
Gambar 110. <i>Bean Bag</i> .....	129
Gambar 111. <i>Breanding</i> .....	131
Gambar 112. Desain Terbuka <i>Breanding</i> . .....	132
Gambar 113. A. Permainan Ular Tangga.....	136
Gambar 113.B. <i>Flash Card</i> .....	136
Gambar 113.C. <i>Puzzle</i> .....	136
Gambar 113.D. <i>Bean Bag</i> .....	136
Gambar 113.E. Ruang Bermain Anak.....	136
Gambar 113. F. <i>Knowladge Classification Box</i> .....	136
Gambar 114. Permainan Ular Tangga.....	137
Gambar 115. Gambar Kerja Ular Tangga.....	138
Gambar 116. <i>Packaging</i> Permainan Ular Tangga.....	138
Gambar 117. Permainan <i>Flash Card</i> .....	139
Gambar 118. Gambar Kerja <i>Flash Card</i> .....	140
Gambar 119. <i>Packaging Flash Card</i> .....	140
Gambar 120. Permainan <i>Puzzle</i> .....	141
Gambar 121. Gambar Kerja <i>Puzzle</i> .....	142
Gambar 122. <i>Packaging Puzzle</i> . .....	142
Gambar 123. Permainan <i>Knowladge Classification Box</i> . .....	143
Gambar 124. Gambar Kerja <i>Knowladge Classification Box</i> . .....	144

Gambar 125. <i>Ben Bag</i> .....	145
Gambar 126. Gambar Kerja <i>Bean Bag</i> .....	146
Gambar 127. Proses Sketsa Manual .....	157
Gambar 128. Eksplorasi Desain .....	154
Gambar 129. Proses Pewarnaan Desain .....	154
Gambar 130. Pembuatan <i>Background</i> .....	154
Gambar 131. A. Permainan Ular Tangga.....	155
Gambar 131.B. <i>Flash Card</i> .....	155
Gambar 131.C. <i>Puzzle</i> .....	155
Gambar 131.D. <i>Bean Bag</i> .....	155
Gambar 131.E. Ruang Bermain Anak.....	155
Gambar 131. F. <i>Knowledge Classification Box</i> .....	155



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan Karya referensi .....	13
Tabel 2. Kegiatan Magang .....	49
Tabel 3. Segmentasi Konsumen.....	62
Tabel 4. Kelebihan dan Kekurangan Produk Pesaing.....	64
Tabel 5. Studi Kebutuhan Produk 1 .....	70
Tabel 6. Studi Kebutuhan Produk 2 .....	70
Tabel 7. Studi Kebutuhan Produk 1 .....	71
Tabel 8. Studi Kebutuhan Produk 2 .....	72
Tabel 9. Studi Instrumen Kuisisioner Pemilihan Gaya Karakter.....	74
Tabel 10. Hasil Test Print Bahan <i>Flash Card</i> .....	83
Tabel 11. Hasil Eksplorasi Print di Kain.....	85
Tabel 12. Eksplorasi desain Ular Tangga .....	88
Tabel 13. Hasil Survei Desain Ular Tangga .....	89
Tabel 14. Eksplorasi Desain Ruang Bermain .....	90
Tabel 15. Eksplorasi Desain <i>Flash Card</i> .....	91
Tabel 16. Instrumen Survei <i>Bean Bag</i> .....	94
Tabel 17. Instrumen Survei untuk Desain. ....	96
Tabel 18. Kisi-Kisi Instrumen Survei Permainan Pendukung Ruangan .....	98
Tabel 19. Kisi-Kisi Instrumen Survei Permainan Pendukung .....	100
Tabel 20. Perbedaan dan Persamaan Karya Seminar dan Karya TA.....	107
Tabel 21. Ilustrasi Motif Karakter.....	113
Tabel 21. Ilustrasi Benda-Benda Luar Angkasa .....	116

Tabel 22. Perkiraan Biaya Produksi.....133  
Tabel 23. Rincian Biaya Produksi.....152  
Tabel 24. Proses Proses Pra Produksi .....153





## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka berfikir .....	44
----------------------------------	----



## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Hasil Jawaban keberhasilan Karya jadi .....151



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I.....	166
Lampiran 2. Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II .....	169
Lampiran 3. Kartu Kehadiran Seminar .....	171
Lampiran 4. Surat Izin Magang .....	172
Lampiran 5. Lembar Pertanyaan Mengenai Ruang Bermain Anak Untuk Usia 6-11 Tahun Di PPIPTEK .....	173
Lampiran 6. Hasil Survei Anak usia 6-11 Tahun ( <i>google form</i> ) .....	176
Lampiran 7. Angket Hasil Survei Desain, Warna, Permainan dan karakter.....	180
Lampiran 8. Kisi-kisi Instrumen Produk Jadi kepada Target Usia 6-11 Tahun .....	181
Lampiran 9. Hasil Survei Melalui <i>Gform</i> untuk Desain .....	182
Lampiran 10. Hasil Survei Instagram .....	183
Lampiran 11. Dokumentasi Pembuatan Karya & Pengambilan Data Di PPIPTEK .....	184

Lampiran 12. Proses <i>Display Karya</i> .....	185
Lampiran 13. <i>Brosure</i> Cara Memainkan Permainan Ular Tangga, <i>Flash Card</i> , Puzzle, dan <i>Knowlagde Classification Box</i> .....	182
Lampiran 14. Poster Pameran, Katalog, <i>link</i> Pameran, dan workshop. ....	187
Lampiran 15. Biodata Penulis .....	194

