

## BAB I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

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, dll. 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.

Pada umumnya anak-anak Sekolah Dasar usia 6-11 tahun sudah mempunyai tugas sekolah serta kegiatan lainnya seperti les dll. Sehingga waktu untuk bermain lebih sedikit dibandingkan dengan ketika ia masih berada dalam tahun sebelum masuk sekolah. Padahal bermain dengan teman sebaya secara langsung sangatlah penting untuk perkembangan fisik, dan psikologis anak. Sehingga seharusnya

semua anak diberi waktu serta tempat untuk bermain (Elizabeth B. Hurluck, 2002: 159)

Seharusnya anak usia 6-11 tahun diberikan aktivitas-aktivitas yang cenderung menyertakan pergerakan, dan aksi, yaitu aktivitas yang membangun kemampuan organisasional. 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 (Oky Rachma Fajri 2015:6).

Entah dengan cara meminjam *gadget* milik orang tuanya ada 67%, 18% menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, sedangkan 14% menggunakan *gadget* milik sendiri. Hal itu menunjukkan bahwa anak lebih sering menghabiskan waktu bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya (Oky Rachma Fajri 2015: 6).

Dari sinilah perupa mendapatkan ide untuk membuat suatu ruang bermain anak minimalis dengan tema antariksa, dimana 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.

Antariksa sendiri dipilih menjadi tema dalam ruang bermain anak sejak perupa mengambil matakuliah Studio Desain, di mana saat itu perupa mengambil tema hewan langka. Namun setelah melakukan proses magang, dan melihat langsung Museum PPIPTEK (Pusat Peragaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) di Jakarta, dimana PPIPTEK terdapat fasilitas ruang bermain anak untuk wisata edukasi, maka perupa memutuskan mengambil tema antariksa, karena sangat menarik untuk dijadikan tema ruang bermain anak untuk usia 6-11 tahun.

Antariksa merupakan benda-benda langit yang semuanya berada di luar angkasa, seperti planet, satelit, bintang, nebula, galaksi, asteroid, meteoroid, sistem keplanetan, komet, debu antariksa, gugus galaksi, lubang hitam, supergugus, dll. Semua itu dijadikan perupa sebagai inti tema karya desain dalam ruang bermain anak. Pengambilan tema dilakukan dengan metode observasi secara langsung di PPIPTEK, untuk pengambilan survei datanya secara langsung maupun tidak langsung.

Pengambilan data secara langsung mengenai tema antariksa diperoleh bahwa 80% dari 20 anak-anak yang berkunjung di PPIPTEK usia 6-11 tahun, merespon sangat tertarik dengan dunia antariksa. Mereka sudah mengerti bagian-bagian antariksa, namun hanya mengenal saja tanpa mengetahui nama-nama dari bagian-bagian antariksa seperti nama planet, bintang dan lainnya. Mereka menyukai petualangan di dunia antariksa. Dari hasil survei inilah makin memantapkan perupa untuk mengambil tema antariksa.

## B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan karya sendiri berawal dari ketertarikan perupa tentang Desain Produk. Kemudian perupa gabungan dengan pengalaman empirik yaitu salah satu adik perupa yang berusia 9 tahun sudah sangat gemar bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Tidak hanya di dalam keluarga, beberapa pengalaman teman terdekat perupa yang memiliki adik atau saudara dimana mereka lebih lama menghabiskan waktu bermain *gadget*.

Awalnya perupa berencana merancang Desain Produk permainan edukasi, setelah mendapatkan beberapa referensi secara langsung, perupa mengembangkan ide tersebut menjadi ruangan bermain anak yang memiliki permainan didalamnya. Lalu perupa mengajukan ide tersebut saat matakuliah Studio Desain, dengan konsep membuat sebuah ruangan bermain anak untuk usia 6-11 tahun. Setelah melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing, dan melakukan survei *riset* serta mencari referensi jurnal karya, perupa memutuskan mengambil tema antariksa.

Dari segi fungsional produk, awal penciptaan memiliki fungsi ruang bermain anak dengan permainan edukasi didalamnya, Setelah mencari referensi dan melakukan magang di PPIPTEK dengan melihat tempat secara langsung, perupa merubah fungsional produk menjadi ruang bermain anak minimalis berukuran 3x3 meter dengan permainan yang dapat dimainkan dengan teman sebayanya yang dapat melatih kreatifitas mereka, contoh ular tangga, puzzle, balok susun.

Dari segi media, perupa mengajukan desain saat seminar yaitu ruang bermain anak yang terdapat *wallpaper* dinding dengan menggunakan bahan *vinyl* atau *heavy duty paper* supaya ruangan menarik untuk anak-anak bermain, Permainan balok susun, permainan ular tangga, dan tenda bermain. Kemudian saat Skripsi penciptaan perupa mengajukan desain untuk ruang bermain dilengkapi dengan permainan didalamnya yaitu ular tangga, *flash card*, puzzle, *knowledge classification box*, dan produk *bean bag*.

Karakter astronot manusia, anjing, monyet, maupun simpanse, tikus, kura-kura, dan kodok, di pilih menjadi karakter utama yang menjelajah dunia antariksa. Hal ini berdasarkan sejarah dunia astronomi yang telah mencatat eksplorasi luar angkasa yang dimulai pada Juli 1947. Hewan anjing sempat dikirim ke luar angkasa pada tanggal 3 November 1957. Sedangkan pengiriman 32 ekor monyet, dan simpanse keluar angkasa pada tahun 1948-1949. Hewan tikus pada tahun 1950, kura-kura pada tahun 1968, dan kodok pada tahun 1973 (Nabila faradiba, 2020).

### C. Fokus Penciptaan

Fokus penciptaan meliputi aspek konseptual, visual, dan oprasional, berikut penjabarannya:

#### 1. Aspek Konseptual

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 tunjukan kepada anak-anak usia 6-11 tahun.

Tema dalam ruangan bermain anak untuk usia 6-11 tahun adalah antariksa, didasari saat perupa melakukan pengambilan data dan referensi secara langsung di PPIPTEK, untuk pengambilan survei data dengan metode observasi secara langsung maupun tidak langsung. Dari situlah perupa mengambil tema antariksa karena sangat menarik sebagai penyampaian informasi kepada anak-anak mengenai bagian-bagian antariksa seperti planet, tata surya, bintang, roket, meteor, asteroid, nebula, galaksi, meteoroid.

#### 2. Aspek Visual

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.

### 3. Oprasional

- a. Teknik yang digunakan adalah *digital printing* pada permainan ular tangga, *falsh card*, *knowledge classification box*, dan produk *bean bag*.
- b. Bahan yang digunakan yaitu kain taslan, *glossy photo paper*, karton tebal, kayu dan *baby canvasi*
- c. Alat yang digunakan meliputi: alat utama seperti mesin printing, laptop, dan pen tablet
- d. Desain Produk yang dibuat adalah ruang bermain anak bertemakan Antariksa berukuran 3 x 3 meter.

### D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dari penciptaan karya adalah sebagai berikut:

1. Membantu anak-anak untuk berinteraksi, dengan bermain secara langsung tentunya di ruangan yang nyaman.
2. Mengembangkan produk media pembelajaran inovatif bagi anak-anak usia 6-11 tahun.
3. Memperkenalkan kepada anak-anak permainan manual dengan tema menarik yang dapat dimainkan dengan teman sebayanya tanpa menggunakan *gadget*.
4. Menciptakan produk media bermain dan belajar.

## **E. Manfaat**

Adapun manfaat dari dari penciptaan karya ini adalah:

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.

