

TENDA EDUKATIF BERBASIS MULTI KECERDASAN UNTUK ANAK USIA 3-6 TAHUN



*Building
Future
Leaders*

**YUANDIRA DWI HESTI
2415121720**

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

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Juli 2016**

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh :

Nama : Yuandira Dwi Hesti
No. Reg : 2415121720
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Tenda Edukatif Berbasis Multi Kecerdasan untuk Anak Usia 3-6 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,



Dr. Cut Kamaril Wardani
NIP.195403281982012001

Dosen Pembimbing II,



Aprina Murwanti S. Ds., Ph.D
NIP. 198204302005012002

Dosen Penguji I,



Dra. Ataswarin Oetopo, M.Pd
NIP. 195901021992032002

Dosen Penguji II,



Dra. Mudjiati, M.Pd
NIP. 196011211986022001

Kaprodi, Pend. Seni Rupa



Drs. Panji Kurnia, M.Ds.
NIP. 195707281986031001

Dosen Koordinator,



Zaitun Y.A Kherid, M.Pd
NIP. 198204222008122001

Jakarta, 26 Juli 2016

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Aceng Rahmat, M.Pd
NIP. 19712141999031001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yuandira Dwi Hesti

No. Reg : 241121720

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul : Tenda Edukatif Berbasis Multi Kecerdasan untuk Anak Usia 3-6 Tahun

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir 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 saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Juli 2016



Yuandira Dwi Hesti
241121720

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yuandira Dwi Hesti

No. Reg : 241121720

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul : Tenda Edukatif Berbasis Multi Kecerdasan untuk Anak Usia 3-6 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, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, menampilkan/mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal: 28 Juli 2016
Yang menyatakan,



Yuandira Dwi Hesti
2415121720

ABSTRAK

Yuandira Dwi Hesti. 2415121720. 2016. **Tenda Edukatif Berbasis Multi Kecerdasan Untuk Anak Usia 3-6 Tahun.** Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa. Jakarta. Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Semakin maraknya permainan berunsur edukasi untuk anak usia 3-6 tahun berpeluang untuk menciptakan sebuah produk mainan yang dapat menstimulus kecerdasan anak. Tenda edukatif ini dilengkapi dengan boneka jari, terowongan, kartu bermain, dan *puzzle* bertujuan dapat melatih multi kecerdasan yang mengacu pada teori Howard Gardner (2009, h.3), yaitu kecerdasan visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, naturalistik, musikal, linguistik dan logikal-matematikal. Melalui produk tenda edukatif anak dapat belajar sambil bermain sehingga anak merasa senang, nyaman dan tanpa sadar sedang belajar melatih delapan multi kecerdasannya. Tema yang dipilih adalah binatang agar anak memiliki rasa empati pada makhluk hidup.

Pada karya Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa teori yang digunakan adalah teori Maurice Barret (1979) yang menjadi landasan berkarya berdasarkan konseptual, operasional dan sintetik. Proses penciptaan produk tenda edukatif menggunakan teknik jahit, sablon flek dan konstruksi. Ukuran produk mengacu pada antropometri dan ergonomi anak-anak usia 3-6 tahun. Warna yang dipilih adalah warna kontras dan warna-warna baku agar anak mudah mengenali dan menarik perhatiannya. Produk tenda edukatif dapat menjadi media pembelajaran untuk anak PAUD atau TK sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi anak-anak.

Kata kunci: Tenda edukatif, *puzzle*, terowongan, boneka jari, kartu bermain, anak usia 3-6 tahun, multi kecerdasan, desain produk, binatang mamalia, dan teknik sablon flek.

ABSTRACT

*Yuandira Dwi Hesti. 2415121720. 2016. **Educative Tent Based On Multi Intelligence For Children Ages 3-6 Years.** Final Assignment of Creation of Artworks. Jakarta. Arts Education Programs. Faculty of Language and Art. Universitas Negeri Jakarta.*

The growing of the game that has elements of education for children aged 3-6 years have the opportunity to create a toy product that can stimulate the the child's intelligence. This educative tent is equipped with finger puppets, tunnels, playing cards and puzzles aimed to train the multi intelligence refers to the theory of Howard Gardner (2009, h.3), that visual-spatial intelligence, interpersonal, intrapersonal, kinesthetic, naturalistic, musical, linguistic and logical-mathematical. Through an educational tent products children can learn while playing so that children feel happy, comfortable and unknowingly are learning to train eight multi intelligence. The theme chosen was the animal so that children have a sense of empathy on living things.

The theory used in this final assignment of creation of artworks is a theory of Maurice Barret (1979) that became the Foundation of works based on conceptual, operational and synthetic. The process of creating this educational tent products using the techniques of sewing, screen printing flecks and construction. Product size refers to Anthropometry and ergonomics of children aged 3-6 years. The selected color is the color contrast and the raw colours so that children easily identify and attract attention. The educational tent products can be a learning media for Preelementary school or kindergarten so that the learning process would be more fun for children.

Keywords: Educative tent, puzzles, tunnel, finger puppets, playing cards, children aged 3-6 years, multi-intelligence, product design, mammals, and screen printing techniques spots.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME yang mana berkat rahmat, kasih sayang dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana dengan judul “Tenda Edukatif Berbasis Multi Kecerdasan untuk Anak Usia 3-6 Tahun”.

Pada proses pembuatan karya serta tulisan penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ucapkan terimakasih kepada orang tua dan saudara laki-laki penulis yang telah memberikan dukungan, doa dan motivasi, baik secara moril maupun materil. Kemudian, rasa hormat, penghargaan dan terimakasih kepada dosen pembimbing yaitu ibu Dr. Cut Kamaril Wardani dan ibu Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D. yang mana dengan kesabaran, kritik, saran dan bimbingannya dapat mengantarkan penulis pada tahap Penciptaan Karya Seni Rupa (PKSR). Kepada bapak Koes terimakasih atas ilmunya. Kemudian, terimakasih atas kritik dan sarannya kepada ibu Dra. Ataswarin Oetopo, M.Pd dan ibu Dra. Mudjiati, M.Pd selaku dosen ahli serta ibu Zaitun Y.A. Kherid, M.Pd selaku dosen koordinator.

Ucapan terimakasih juga kepada pemilik studio BitelBlack ibu Rizka Anggraini, bapak Imbransyah serta karyawan dan karyawan di studio Bitel Black yang telah membimbing dan membantu proses pembuatan karya. Tidak lupa ucapan terimakasih kepada teman-teman yang terkait lainnya, khususnya Lilis,

Iffah, Andini, Chairunnisa, Nuriko, Osy, Dian, Endah, Rizki, Endang, Faiz dan teman angkatan 2012 lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pengantar karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangannya, dikarenakan keterbatasan dan kemampuan penulis. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Jakarta, 28 Juli 2016

Penulis,

YDH

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR BAGAN	xx
DAFTAR DIAGRAM.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan Penciptaan	4
C. Manfaat Penciptaan	4
BAB II STUDI PUSTAKA.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
B. Kajian Teori.....	9
1. Desain	9
a. Desain Produk	12
b. Desain Tekstil.....	18
1) Desain permukaan/reka latar (<i>surface design</i>)	19

a) Teknik.....	19
2) Desain Struktur/ reka rakit (<i>structural design</i>).....	22
c. Hewan.....	23
2. Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun.....	26
a. Multi Kecerdasan Anak Usia 3-6 Tahun.....	26
b. Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun.....	30
c. Perkembangan Sosio-Emosional Anak Usia 3-6 Tahun.....	33
d. Perkembangan kemampuan motorik.....	35
3. Bermain.....	36
a. Definisi Bermain.....	36
b. Permainan Edukatif.....	41
c. Tempat Bermain.....	42
4. Ergonomi dan Antropometri.....	48
a. Ergonomi.....	48
b. Antropometri.....	49
5. Tenda.....	50
6. <i>Puzzle</i>	54
7. Warna.....	56
8. Jenis-jenis kain.....	60
C. Kerangka Berfikir.....	66
D. Konsep Penciptaan.....	67
BAB III MAGANG SEBAGAI REFERENSI PRAKTIK.....	68
A. Deskripsi, Lokasi dan Waktu Magang.....	68

B. Pengalaman yang Diperoleh.....	69
C. Implikasi	69
BAB IV KONSEP PENCIPTAAN	70
A. Studi Pendahuluan	70
1. Studi <i>Trend</i> Produk Sejenis	70
2. Studi Material: Alat, Bahan dan Teknik	75
3. Studi Profil Pasar dan Segmen Konsumen	76
4. Studi Antropometri	79
5. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	83
6. Uji Coba Rancangan Awal	87
B. Rancangan Detail.....	95
1. Definisi Produk.....	95
2. Spesifikasi Pengguna	96
3. Spesifikasi Visual dan Pemaknaanya	97
4. Spesifikasi Fungsi.....	98
5. Spesifikasi Pemeliharaan Produk	98
6. Spesifikasi Teknis.....	99
7. Spesifikasi Produksi	100
8. Spesifikasi Pengemasan.....	107
9. Spesifikasi Deskriptor	109
10. Perkiraan Biaya Produksi	115
11. Gambar Kerja	119
12. Pola Kain Tenda	124

13. Hasil Survei Konsumen.....	128
BAB V VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA.....	139
A. Visualisasi dan Deskripsi Karya 1.....	139
B. Visualisasi dan Deskripsi Karya 2.....	145
BAB VI PENUTUP	151
A. Kesimpulan.....	151
B. Saran	152
DAFTAR PUSTAKA	153
REFERENSI GAMBAR.....	156
LAMPIRAN.....	158

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tas Boneka Binatang	7
Gambar 2. Congklak dan Balok Susun	7
Gambar 3. Ocil.....	8
Gambar 4. Tenda tak sentuh tanah.....	8
Gambar 5. Mesin <i>Cutting Sticker</i>	20
Gambar 6. <i>Flex Flesso</i>	21
Gambar 7. Kidzania	43
Gambar 8. Pacific Place	43
Gambar 9. Mall Arta Gading.	44
Gambar 10. Transmart	45
Gambar 11. TK Labschool.....	45
Gambar 12. TK IT Qurrota A'yun	46
Gambar 13. SD IT Qurrota A'yun	46
Gambar 14. Anglo Chinese School Jakarta (Tiara Bangsa).....	47
Gambar 15. Standar Ergonomi pada Anak Usia Dini	49
Gambar 16. Tenda.....	54
Gambar 17 Tenda.....	54
Gambar 18. Tenda bermain.....	54
Gambar 19. Warna primer dan sekunder	58
Gambar 20. Monokromatik.....	58

Gambar 21. Warna Analogus	59
Gambar 22. Warna Komplementer	59
Gambar 23. Jenis parasut	63
Gambar 24. Kain Parasut Anti Air	63
Gambar 25. <i>The structure of bobbinet tulle is hexaganol</i>	65
Gambar 26. <i>Play Tent</i>	73
Gambar 27 (a) (b). <i>Play Tent</i>	73
Gambar 28. <i>Play tent</i>	74
Gambar 29. Jenis-jenis Tenda Bermain	74
Gambar 30. <i>Indian Story Tipi Play Tent</i>	75
Gambar 31. <i>Teepee</i>	75
Gambar 32. <i>Elephant Teepee</i>	75
Gambar 33. <i>Tent</i>	75
Gambar 34. <i>Play tent modern</i>	75
Gambar 35. <i>Peekabo teepee</i>	76
Gambar 36 (a)(b). Observasi corak	79
Gambar 37 (a)(b). Antropometri skala 1:15.....	81
Gambar 38. Antropometri merangkak anak usia 6 tahun skala 1:10.....	81
Gambar 39. Antropometri posisi tidur anak usia 6 tahun skala 1:15.....	82
Gambar 40. <i>Play Tent</i>	83
Gambar 41. <i>Animal Tent</i>	83
Gambar 42. <i>Play Tent Children</i>	83
Gambar 43. <i>Play Tent Giraffe</i>	84

Gambar 44. <i>Teepee</i>	84
Gambar 45. <i>Pacific Play Tents Safari Tent and Tunnel</i>	84
Gambar 46. <i>Puzzle Piece Pillows</i>	84
Gambar 47. <i>Puzzle</i>	85
Gambar 48. <i>Matras Puzzle</i>	85
Gambar 49. <i>Puppet kertas</i>	85
Gambar 50. <i>Puppet kertas</i>	86
Gambar 51. <i>Puppet kertas</i>	86
Gambar 52. <i>Puppet kertas</i>	86
Gambar 53. <i>Play Card</i>	86
Gambar 54. <i>Play Card</i>	86
Gambar 55. <i>Play Card</i>	87
Gambar 56. <i>Play card</i>	87
Gambar 57 (a)(b)(c). Sketsa manual rancangan alternatif desain tenda	88
Gambar 58 (a)(b)(c). Sketsa manual rancangan alternatif desain tenda	88
Gambar 59 Sketsa manual rancangan alternatif desain tenda	89
Gambar 60. Sketsa digital alternatif desain tenda.....	89
Gambar 61 (a)(b)(c). Alternatif Desain Tenda Binatang	89
Gambar 62 (a)(b)(c). Alternatif Desain Tenda Binatang	90
Gambar 63. Desain gajah 2D	90
Gambar 64. Desain gajah 3D	90
Gambar 65. Alternatif Desain Tenda Binatang.....	90
Gambar 66. Eksplorasi desain terowongan.....	91

Gambar 67. Eksplorasi alternatif warna desain <i>puzzle</i> gajah.....	91
Gambar 68 (a)(b). Eksplorasi desain <i>puzzle</i> gajah.....	91
Gambar 69. Desain <i>puzzle</i> singa	92
Gambar 70 (a)(b). Desain dinding tenda gajah	92
Gambar 71 (a)(b). Desain dinding tenda gajah	92
Gambar 72. Desain <i>puppet</i> gajah	93
Gambar 73 Desain kartu bermain gajah.....	93
Gambar 74 (a)(b)(c). Eksplorasi <i>mock up puzzle</i>	94
Gambar 75 Mendesain di atas flek.....	103
Gambar 76. Proses pengkodean dan pemotongan	104
Gambar 77 Proses penyusunan, <i>press</i> flek pada kain	104
Gambar 78. Potongan rangka tenda	105
Gambar 79. Potongan rangka.....	105
Gambar 80. Penghubung rangka.....	106
Gambar 81. Potongan rangka.....	106
Gambar 82. Logo	107
Gambar 83. Desain Kemasan Tenda Gajah	108
Gambar 84. Desain Kemasan Tenda Singa.....	108
Gambar 85. Buku panduan tenda gajah	109
Gambar 86. Konten buku gajah halaman 1-2	109
Gambar 87. Konten buku gajah halaman 3	110
Gambar 88. Konten buku gajah halaman 4-5	110
Gambar 89. Konten buku gajah halaman 6-7	111

Gambar 90. Konten buku gajah halaman 8-9	111
Gambar 91. Konten buku panduan halaman 9	112
Gambar 92. Buku panduan tenda singa.....	112
Gambar 93. Konten buku singa halaman 1-2.....	113
Gambar 94. Konten buku singa halaman 3	113
Gambar 95. Konten buku singa halaman 4-5.....	114
Gambar 96. Konten buku singa halaman 6-7.....	114
Gambar 97. Buku panduan singa halaman 8.....	115
Gambar 99. Gambar kerja rangka tenda skala 1:20	119
Gambar 100. Gambar kerja tenda gajah skala 1:25	120
Gambar 101. Gambar kerja rangka tenda singa skala 1:20.....	121
Gambar 102. Gambar kerja tenda singa skala 1:20.....	122
Gambar 103. Gambar kerja <i>puzzle</i> skala 1:5.....	123
Gambar 104. Pola kain gajah skala 1:20	124
Gambar 105. Pola kain gajah skala 1:20.....	125
Gambar 106. Pola kain singa skala 1:20	126
Gambar 107. Pola kain singa skala 1:20	127
Gambar 108. Uji coba produk.....	134
Gambar 109. Uji validasi	135
Gambar 110. Visual tenda gajah dan komponennya.....	139
Gambar 111. Visual tenda gajah	139
Gambar 112. Visual dinding tenda gajah.....	142
Gambar 113. Visual matras <i>puzzle</i> gajah	143

Gambar 114. Visual <i>puppet</i> gajah.....	144
Gambar 115. Kartu bermain.....	145
Gambar 116. Visualisasi tenda singa	145
Gambar 117. Dinding tenda	147
Gambar 118. <i>Puzzle</i>	148
Gambar 119. Boneka jari	148
Gambar 120. Kartu bermain.....	149

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tujuh Parameter Desain Menurut Kotler.....	13
Tabel 2. Kelompok <i>pretend play</i>	40
Tabel 3. Rekapitulasi antropometri umur 6 tahun.....	50
Tabel 4. Produk Tenda Sejenis.....	74
Tabel 5. Survei harga kain	77
Tabel 6. Survei harga material rangka	77
Tabel 7. Survei harga flek	78
Tabel 8. Antropometri tubuh anak usia 3-6 tahun.....	82
Tabel 9. Kekuatan dan kelemahan produk tenda	83
Tabel 10. Kekuatan dan kelemahan produk <i>puzzle</i>	84
Tabel 11. Kekuatan dan kelemahan produk boneka jari	85
Tabel 12. Kekuatan dan kelemahan produk kartu bermain.....	86
Tabel 13. Perkiraan biaya produksi tenda dan terowongan gajah.....	115
Tabel 14. Perkiraan biaya produksi <i>puzzle</i>	116
Tabel 15. Perkiraan biaya produksi boneka jari dan buku panduan	116
Tabel 16. Total biaya 1 set tenda bermain	116
Tabel 17. Perkiraan biaya produksi tenda dan terowongan gajah.....	117
Tabel 18. Perkiraan biaya produksi <i>puzzle</i>	117
Tabel 19. Perkiraan biaya produksi boneka jari dan buku panduan	117
Tabel 20. Total biaya 1 set tenda bermain	118
Tabel 21. Hasil validasi narasumber	128

Tabel 22. Hasil validasi narasumber	128
Tabel 23. Tabel kritik dan saran orang tua anak	133

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Teori Maurice Barrett tentang elemen seni.....	11
Bagan 2. Tahap Perencanaan Produksi Menurut Budi Wahyono	15
Bagan 3. Klasifikasi Hewan	24
Bagan 4. <i>Multiple Intelegences</i>	27
Bagan 5. Kerangka Berfikir	66
Bagan 6. Konsep Penciptaan.....	67

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Reaksi orang tua anak	130
Diagram 2. Inovasi Produk	131
Diagram 3. Menarik dan sesuai dengan anak usia 3-6 tahun.....	131
Diagram 4. Minat Konsumen.....	132
Diagram 5. Pertimbangan konsumen	132

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Semakin berkembang dan beragam produk mainan di pasaran mendorong manusia untuk menciptakan produk mainan yang menjadi kebutuhan anak-anak dalam masa perkembangannya. Sarana dan prasarana permainan sangatlah penting bagi anak-anak karena melalui bermain anak-anak akan belajar beberapa karakteristik yang akan berguna jika bertahan sampai mereka dewasa.

Tahun 2010, pasar mainan anak dunia mencapai Rp 725 triliun. Menurut data NPD Group angka ini terus mengalami peningkatan yang konsisten. Pasar mainan terbesar di dunia, yang diantaranya adalah Amerika Serikat, Jepang, China, Inggris, dan Perancis. Indonesia, memiliki populasi anak (usia 0-14 tahun) sebesar 28.9% dari total penduduk sebesar 237 juta jiwa (BPS 2011) dan memiliki tingkat pertumbuhan penduduk yang mencapai 3-5% setiap tahunnya.

Dari tahun ke tahun nilai impor mainan anak mengalami peningkatan. Nilai impor pada periode Januari-September 2011 adalah Rp 481 miliar atau naik sekitar 27.9 % dari periode tahun lalu. Peningkatan ini memberikan peluang bagi desainer produk untuk bertumbuhnya industri mainan Indonesia. Namun, pada kenyataannya banyak permintaan pasar terhadap produk impor yang jumlahnya tiga sampai empat kali lipat jumlah produk dalam negeri, terutama produk China.

Mainan yang sedang menjadi *trend* di pasaran adalah mainan yang berunsur edukatif. Maraknya mainan edukatif saat ini, menjadikan suatu

kebutuhan orang tua untuk mengoptimalkan dan menstimulasi perkembangan multi kecerdasan anak, khususnya anak usia 3-6 tahun yang sedang mengalami masa perkembangan perilaku, intelektual dan keinginan untuk berimajinasi. Perkembangan kecerdasan menurut Gardner (2009, h.3) terdiri atas kecerdasan verbal, logikal, visual, musikal, intrapersonal, interpersonal, kinestetik dan naturalistik.

Produk mainan yang memiliki unsur edukatif salah satunya adalah tenda bermain, *puzzle*, balok susun, dan lain sebagainya. Tenda bermain merupakan salah satu sarana untuk anak bermain. Sebuah tenda sangat populer baik untuk anak ataupun dari sudut pandang ibunya, seperti yang dikatakan oleh Seraphina dalam sebuah majalah Elle Decoration (2015). Produk tenda akan mengundang keseruan tersendiri untuk anak-anak, bahkan anak-anak dapat menggunakannya dikala sedang makan, main dan bahkan sampai tertidur. Tenda bermain yang memiliki lorong-lorong akan menambah ketertarikan anak untuk mengolah imajinasinya tentang ruang.

Proses membangun tenda dapat mendekatkan orang tua dengan anak. Pada saat proses membangun tenda, orang tua dapat menjelaskan dan membimbing anak tentang cara membangun tenda, fungsi tenda dan dapat melatih emosional anak saat merakit atau menyusun rangka tenda. Tenda yang berunsur edukatif dapat menstimulus anak untuk berpikir dan lebih bersosialisasi dengan teman atau saudaranya, oleh karena itu, akan terjalin kerjasama dengan teman, orang tua atau saudara serta dapat melatih kecerdasan kinestetik dan visual-spasial.

Anak-anak usia 3-6 tahun menggemari bentuk atau gambar binatang. Sehingga tenda terowongan sebagai tempat bermain yang bertemakan binatang dapat menjadi salah satu opsi bagi anak-anak yang menggemari dunia binatang. Di tenda bermain, anak akan berimajinasi dengan dunianya. Pengenalan figur binatang dapat mengoptimalkan multi kecerdasan naturalistik anak.

Dinamika era globalisasi memunculkan jasa-jasa percetakan di samping jasa sablon karena lebih efisien dalam waktu dan tenaga. Jasa sablon manual memiliki kelemahan karena membutuhkan waktu relatif lama dan membutuhkan tenaga lebih banyak. Teknologi digital kini merambah ke semua bidang termasuk industri garmen, memunculkan teknik sablon digital terutama untuk keperluan cetak sablon satuan.

Berbagai aspek penting yang menghubungkan permainan dan multi kecerdasan anak seperti yang telah dipaparkan di atas, menarik penulis untuk membuat produk yang dapat mendukung perkembangan anak, yaitu produk tenda bermain yang berunsur edukasi. Target pasar produk ini adalah anak-anak usia 3-6 tahun yang sedang melalui masa belajar sambil bermain.

Tenda bermain banyak diproduksi di China sehingga produk tenda anak-anak yang terdapat di Indonesia banyak diimpor dari Cina. Hal inilah yang semakin memotivasi untuk mengembangkan produk tersebut agar dapat diproduksi di negara sendiri, yaitu Indonesia. Bentuk dan warna merupakan fokus desain tenda yang dipilih, bentuk yang sederhana untuk memudahkan anak menghafal bentuk benda mati, selain bentuk di dalam tenda anak dapat bermain *puzzle* dan angka.

Rancangan desain produk mainan edukatif berbasis multi kecerdasan yang menggunakan bahan dasar tekstil sebagai bahan elemen dan dekorasi produk diharapkan dapat memenuhi kebutuhan anak dalam bermain sehingga dapat berkontribusi untuk mengoptimalkan multi kecerdasan anak. Sasaran utama produk mainan ini adalah golongan menengah ke atas yang berada di kota-kota besar karena biasanya orang tua sibuk sehingga anak membutuhkan permainan yang dapat melatih kecerdasan dan mainan yang dapat mendekatkan orang tua dengan anak.

B. Tujuan Penciptaan

1. Memenuhi kebutuhan mainan edukatif untuk anak usia 3-6 tahun.
2. Mengaplikasikan tekstil sebagai salah satu alternatif bahan mainan edukatif karena bahannya yang aman digunakan oleh anak-anak.
3. Memperkenalkan visual binatang melalui produk tenda yang sesuai dengan masa perkembangan anak.
4. Menstimulus perkembangan multi kecerdasan anak usia 3-6 tahun melalui proses bermain di dalam tenda dan *puzzle*.
5. Mengeksplorasi bahan, corak, dan bentuk pada tenda dan mainan edukatif.

C. Manfaat Penciptaan

1. Memenuhi kebutuhan pasar, yaitu mainan untuk mengoptimalkan multi kecerdasan anak usia 3-6 tahun.

2. Menghadirkan suasana yang nyaman dan menarik pada mainan dari desain produk tenda mainan anak-anak.
3. Dapat mengoptimalkan perkembangan visual-spasial, naturalistik, logika-matematika, interpersonal, intrapersonal kinestetik, linguistik dan musikal.
4. Dapat mengenalkan anak pada karakter binatang mamalia antara lain gajah dan singa.

II. STUDI PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Manusia kerap memiliki rasa ketidakpuasan terhadap sesuatu. Oleh karena itu, beragam inovasi yang terus terjadi dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia. Hal ini berkaitan dengan kebutuhan pokok dan kebutuhan primer, diantaranya sandang, pangan dan papan.

Suatu proses berkarya memerlukan rujukan yang dapat menjadi acuan dari laporan penciptaan tugas akhir atau karya-karya sebelumnya yang mengulas tentang aspek-aspek yang relevan dengan pilihan topik atau tema yang sama dengan karya penulis. Dalam hal ini, akan dijelaskan beberapa rujukan yang menjadi referensi atau acuan penulis sebagai pendukung penulisan.

Ide dalam berkarya berangkat dari pengalaman masa kecil penulis yang sering bermain rumah-rumahan dan bermain peran dengan menggunakan kardus. Ide ini kemudian didukung dengan referensi dari situs internet, majalah dan melihat produk sejenis di toko-toko mainan serta tempat bermain anak-anak. Selain itu, ide juga didukung dengan beberapa rujukan yang semakin menambah inspirasi penulis.

Beberapa tinjauan pustaka yang dipilih penulis adalah laporan penciptaan karya seni rupa, jurusan seni rupa Universitas Negeri Jakarta yang ditulis oleh Lia Rosmiati (2014) dengan judul “Tas Balita dengan Boneka Binatang”. Pada tulisan tersebut dibahas tentang karakter binatang, produk inovatif, dan membahas

tentang perkembangan anak. Tujuan dari laporan tersebut adalah mengenalkan karakter binatang, membuat desain tas ransel untuk anak yang menarik, ceria dan inovatif.



Gambar 1. Lia Rosmiati, Tas Boneka Binatang. 2014.

Kemudian rujukan lainnya adalah penulisan tugas akhir Ni Made Parasari Fito Manela (2015) dengan judul “Desain Mainan Multifungsi, Perpaduan Mainan Congklak dan Balok Susun untuk Anak Usia 6-9 Tahun”. Laporan tersebut membahas tentang desain mainan. Tujuan produk mainan yang dibuat Ni Made Parasari adalah memberikan alternatif mainan multifungsi melalui produk mainan edukatif.



Gambar 2. Ni Made Parasari Fito Manela, Congklak dan Balok Susun. 2015

Kedua rujukan di atas berhubungan dengan produk penulis. Adapula rujukan laporan penciptaan karya seni rupa yang ditulis oleh Dian Lestari (2013) dengan judul “Karakter Hewan Khas Indonesia dalam *Soft Toys Edukatif Puzzle*

Boneka”. Dalam tulisan tersebut dijelaskan tentang tujuan penulis untuk mengembangkan kreativitas dalam menciptakan alternatif desain mainan anak yang memiliki unsur edukatif sesuai dengan prinsip ergonomis dan aspek perkembangan kemampuan dasar anak, meliputi kemampuan fisik, pikir, emosional, persepsi, kreativitas, sosial, dan estetika. Tema yang diambil adalah binatang.



Gambar 3. Dian Lestari, Ocil. 2013

Kemudian, rujukan lainnya adalah laporan Tugas Akhir yang ditulis oleh Anindita Pradana Gunita dengan judul “Pengembangan Tenda Tak Sentuh Tanah untuk Penjelajahan Hutan Hujan Tropis Indonesia”. Dalam tulisan tersebut terdapat kesamaan dengan produk penulis mengenai desain produk tenda. Namun, jenis tenda dan fungsi berbeda.



Gambar 4. Anindita Pradana Gunita, Tenda tak sentuh tanah. 2015

B. Kajian Teori

1. Desain

Seminar nasional bertajuk Cara Merancang Yang Kreatif (C-M-Y-K) menghadirkan Yusuf Affendi (2015) yang menjelaskan bahwa desain merupakan perpaduan selaras antara teknologi, kebudayaan dan ekonomi dalam makna yang luas. Menurut Affendi (1976) desain merupakan proses merancang, menciptakan suatu garis, warna, dan tekstur yang kemudian diolah, dibentuk dan diwujudkan menjadi suatu ciptaan bentuk yang mengandung nilai estetika (Affendi 1976 dalam Netty Juliana 2015, h.4).

Colin Clipson (2000) mengatakan bahwa merancang berarti menerjemahkan kebutuhan-kebutuhan, tujuan dan gagasan pemakai, sesuai dengan spesifikasi teknologi ekonomi, sosial, lingkungan, ergonomi dan gaya serta mempertimbangkan kegunaan produk, jasa atau lingkungan yang mengacu pada pasar dan pemakai tertentu (Rizali 2002, h.5). Dalam analisis mutakhir, desain adalah hasil proses ciptaan manusia dalam wajah bentuk dan realitas baru. Penciptaan realitas itu selalu merupakan kegiatan yang sintesis dan hasilnya perlu memiliki keindahan” (Affendi 2015).

Definisi yang dikutip dari beberapa pakar dalam jurnal dan seminar menjelaskan bahwa desain adalah rancangan yang disusun dari unsur-unsur seni rupa untuk mewujudkan sesuatu yang dibutuhkan oleh pasar. Hasil dari gagasan tersebut ketika diwujudkan menjadi suatu bentuk perlu memiliki keindahan agar dapat menarik minat pasar.

Desain selain sifatnya yang global, diperlukan pula sentuhan gaya atau mode yang sedang menjadi *trend* di pasaran internasional masa kini. Mode itu sendiri merupakan apa yang dibutuhkan oleh masyarakat. Beberapa dunia industri sudah memiliki mode sebagai bagian dari desain untuk dijadikan senjata dalam memasarkan produknya.

Penyebaran desain terbagi menjadi dua kelompok besar di dunia, yaitu di satu pihak ada negara-negara yang memanfaatkan desain untuk kemajuan teknologi tinggi. Tetapi di pihak yang lain ada negara-negara yang mengarahkan desain untuk kepentingan pemasaran dengan mode sebagai ujung tombaknya. Pada kelompok pertama yang mengarah pada teknologi yaitu negara Amerika Serikat, Inggris dan Jerman. Sedangkan kelompok kedua yang mengarah pada mode yaitu negara Jepang, Italia, Perancis, Scandinavia dan Korea Selatan.

Berbagai pendapat dan saran beberapa pakar luar negeri dalam bidang desain yang datang ke Indonesia tahun 1980-1985 Victor Papanek (USA), Gottelfd (Jerman), Gert Dumbar (Belanda), Michal Hann (Inggris), Anne Marie Boutin (Perancis), Kenji kuan (Jepang), Carl Aubock (Unido), Robbins Elliot (Canada), dan masih banyak lagi, menuliskan arahannya agar pengembangan desain di Indonesia dijalankan melalui jalur pendidikan tinggi karena di Indonesia masih banyak memerlukan sumber daya manusia berupa keahlian desain dalam berbagai tingkat dan berbagai jenis profesi desain (Affendi 2015).

Proses membuat desain, melibatkan beberapa unsur yang perlu diperhatikan. Unsur seni dapat menjadi landasan dalam membuat sebuah desain. Selain memperhatikan unsur seni, diperlukan juga kemampuan konseptual,

operasional, dan sintetis karena dengan kemampuan tersebut seseorang akan berkembang dengan baik, sehingga dapat memahami, menghayati, merasakan, kreatif dan terampil dalam membuat dan merancang sesuatu. Mengacu pada teori (Maurice Barret 1979), berikut unsur yang dapat mendukung dan diperlukan dalam membuat desain:



Bagan 1. Teori Maurice Barrett tentang elemen seni. Dok. Pribadi. Tahun 2016

Menurut teori Maurice (Barret 1979), terdapat 3 elemen kosa rupa, yaitu konseptual, operasional, dan sintetis. Di dalam elemen konseptual, terdiri dari ide, impuls, dan perasaan. Hal ini, merupakan kenyataan pribadi, pembentukan konsep, menanggapi pengalaman, dan realisasi fenomena, simbol, dan fantasi. Semua itu beroperasi melalui sensasi, emosi, asosiasi dan inferensi. Kemudian, di dalam elemen operasional terdiri dari alat, bahan dan teknik. Hal ini, berkaitan dengan sifat fisik dan cara sebagai sarana untuk mengembangkan sesuatu. Elemen operasional merupakan aspek yang berkaitan dengan struktur bentuk visual dan digunakan untuk menyampaikan konsep melalui visual atau material.

Teori Maurice Barret dapat dijadikan landasan dalam pendidikan seni maupun dalam membuat desain. Elemen koseptual dapat menjadi landasan dalam mengolah ide, pengalaman dan perasaan seorang desainer. Elemen operasional digunakan untuk memilih material dan teknik yang akan digunakan pada rancangan. Elemen sintetik dapat menjadi media penyampaian konsep atau material. Di dalam unsur desain terdapat unsur corak, warna, bentuk, dan lain-lain. Semua itu adalah elemen sintetik.

a. Desain Produk

Desain produk merupakan rancangan untuk menciptakan produk yang dapat memenuhi keinginan dan kebutuhan pasar. Suatu produk harus memiliki fungsi, kualitas, dan daya tarik sehingga banyak diminati oleh para konsumen. Desain yang dibuat harus sesuai dengan target pasar. Kotler menjelaskan bahwa desain produk merupakan sesuatu yang mempengaruhi tampilan dan fungsi dari produk sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Kemudian, Hayes mengatakan bahwa desain produk merupakan rancangan yang diberikan oleh perusahaan sebagai sisi persaingannya. (Kotler 2000). Selanjutnya, Kotler menjelaskan bahwa desain menawarkan tiga hal, yaitu fungsi, estetika, dan daya tarik.

Buku Ekonomi Kreatif yang berjudul Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025, menyebutkan bahwa desain produk merupakan bidang seni terapan yang menggabungkan banyak bidang ilmu, seperti ilmu perilaku manusia, ilmu perangkat perantara manusia dan mesin, lingkungan, dan produk tersebut sendiri, dalam proses pembuatan produknya. Desainer produk memiliki tantangan untuk dapat menciptakan produk yang merupakan solusi terhadap permasalahan dan

kebutuhan masyarakat melalui suatu produk, baik dari bagian fungsional, penggunaan, ergonomi, target pasar, psikologi, persepsi visual, penjualan dan sebagainya (Kementerian pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI 2014, h.47).

Berdasarkan pendapat Kotler dan Hayes dapat disimpulkan bahwa desain produk merupakan suatu rancangan yang penampilan dan fungsinya dapat memberikan persaingan perusahaan suatu produk. Sebuah desain produk juga harus memiliki fungsi, estetika dan daya tarik untuk pengguna atau konsumennya.

Kotler (2005) mengemukakan 7 parameter desain produk, yaitu:

No.	Parameter Desain	Deskripsi
1.	Karakteristik	Merupakan pendukung fungsi dasar dari suatu produk sebagai pengenalan dari persaingan pasar.
2.	Kinerja	Merupakan karakteristik utama dari suatu produk pada saat proses produksi. Dilihat dari cara kerja dan hasilnya, jika suatu produk memiliki kinerja dan hasil yang baik serta berprestasi maka walaupun harganya mahal para pembeli mau membelinya.
3.	Kesesuaian mutu	Kesesuaian mutu berarti kesesuaian dan semua proses produksi tepat pada sasaran dan menjanjikan kualitas produk yang baik.
4.	Tahan Lama (<i>Durability</i>)	Merupakan ukuran suatu produk yang biasanya sangat diharapkan oleh pembeli. Ketahanan suatu produk akan mempengaruhi kualitas produk itu sendiri.
5.	Tahan Uji (<i>Reliabilitas</i>)	Merupakan ukuran kemungkinan bahwa suatu produk tidak dapat berfungsi atau rusak dalam suatu periode waktu tertentu. Oleh karena itu, ketika suatu produk dengan reputasi <i>reliabilitas</i> yang tinggi pembelipun akan rela membayar dengan harga yang tinggi. Hal ini dikarenakan pembeli ingin menghindari biaya karena kerusakan dan waktu untuk reparasi.

No.	Parameter Desain	Deskripsi
6.	Kemudahan Perbaikan (<i>Repairability</i>)	Kemudahan dalam memperbaiki suatu produk sangat penting karena konsumen akan mempertimbangkan masalah perbaikan jika produk mengalami kerusakan. Kemudahan perbaikan suatu produk dengan biaya murah dan cepat dapat menarik minat konsumen.
7.	Model (<i>Style</i>)	Model memberikan keunggulan ciri kekhususan suatu produk. Model yang unik dan terlihat menarik akan membuat pembeli berminat untuk membelinya.

Tabel 1. Tujuh Parameter Desain Menurut Kotler, Mahmud, 2014

Seiring dengan semakin ketatnya persaingan suatu produk, desain menjadi salah satu cara yang paling tepat untuk membedakan dengan produk pesaing dan menarik minat konsumen. Tujuh parameter desain yang telah di paparkan sebelumnya menjelaskan bahwa dalam membuat sebuah desain produk tidaklah mudah. Dalam hal ini, seorang desainer produk harus memahami apa yang menjadi kebutuhan dan minat pasar.

Debora Mettu pada Seminar Nasional Cara Merancang Yang Kreatif (CMYK) (2015) mengatakan dalam mengembangkan produk hasil karya sendiri adalah kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas dan menghasilkan hasil yang terbaik. Kemudian dalam menciptakan suatu produk, seorang desainer juga harus mengenali pelanggan (*customer*), perencanaan produksi: arah dan suasana hati (*feel mood*), *unique selling point*, nilai komersial, kualitas produk, nilai harga, konsistensi dan *development*.

Budi Wahyono (2012) menjelaskan bahwa dalam pengembangan desain produk terdapat beberapa tahapan untuk memproduksi suatu produk, yang diantaranya adalah :



Bagan 2. Tahap Perencanaan Produksi Menurut Budi Wahyono, Dok. Pribadi. 2016.

Keterangan:

a) Ide Produk

Ide produk disusun berdasarkan kebutuhan dan keinginan pasar, yaitu yang dibutuhkan konsumen dan teknologi.

b) Seleksi Ide Produk

Seleksi ide produk disusun berdasarkan hasil evaluasi dari pasar tentang kebutuhan konsumen untuk menyerap hasil produksi. Secara teknis operasional dipertimbangkan kemampuan perusahaan menghasilkan produk dengan fasilitas yang ada dan kemudahan memperoleh bahan baku serta bahan pembantu.

c) Desain Awal

Desain awal mempertimbangkan beberapa tujuan, yaitu manfaat produk, fungsi produk apakah fungsi utama atau sekunder, *style*, seni atau keindahan

produk dengan melihat keseimbangan biaya, kualitas, dan penampilan produk.

d) *Prototype*

Pada tahap ini, desainer mengadakan percobaan kemampuan dan kekuatan produk, kemudian dicari kelemahan dan dianalisis keindahan bentuknya. *Prototype* menurut Dwi Purnomo (2010) adalah produk baru dari suatu kegiatan uji coba produksi skala kecil. *Prototype* kemudian diuji hasilnya ditinjau dari fungsi, penampilan, manfaat dan keamanan produk. Melalui *prototype* suatu produk dapat diuji secara teknis. Hal ini, maksudnya dapat diuji bagaimana proses pengolahannya, baik itu memiliki alat-alat dan proses yang standar atau baku dan apakah meleakukan pemeliharannya mudah atau tidak.

e) *Testing*

Hasil *prototype* dicoba fungsinya dalam berbagai keadaan yang mungkin terjadi apakah memenuhi syarat atau tidak. Kegiatan pengujian pasar sangat penting karena meskipun suatu produk memiliki kualitas yang bagus tetapi tidak layak jual tidak akan ada artinya. Dalam hal ini, *prototype* produk baru diberikan ke sekelompok konsumen untuk dicoba dan dari uji coba ini diketahui pendapat konsumen mengenai produk baru tersebut atau seberapa konsumen memiliki ketertarikan pada produk yang dibuat (Desrosier 1988).

f) Desain Akhir

Pada tahap desain akhir, produk yang telah melewati tahap *testing* disempurnakan sesuai dengan hasil uji yang telah dilakukan.

g) Implementasi

Tahap ini adalah tahap terakhir pembuatan produk. Pada tahap ini, seorang desainer memulai proses produksi, dilihat masa depan pemasarannya (bagaimana reaksi konsumen dan kemantapan di pasar).

(Wahyono 2012).

Berdasarkan penjelasan mengenai tahap perencanaan produksi, dapat disimpulkan bahwa desain produk selalu berkaitan dengan pengembangan ide dan gagasan, pengembangan teknik, proses produksi serta peningkatan pasar guna memenuhi kebutuhan manusia. Jika desain suatu produk tidak sesuai dengan minat pasar dan tidak dapat memenuhi kebutuhan pasar, produk tersebut tidak akan laku dipasaran. Oleh karena itu, sebelum menentukan akan membuka usaha dan membuat produk dibutuhkannya survei pasar.

Perancangan produk merupakan ilmu yang membahas tentang cara dan tahapan mendesain produk mulai dari mengidentifikasi pasar sampai pada pemilihan konsep produk sesuai dengan kebutuhan pasar. Dalam merancang dibutuhkan suatu cara yang berfungsi untuk menunjang dan membuat hasil dari suatu produk menjadi optimal. Oleh karena itu, perlu memperhatikan hal-hal yang dapat menghambat keoptimalan rancangan suatu produk.

Sebuah produk harus memiliki kualitas yang bagus dan dapat memuaskan keinginan konsumen agar banyak diminati di pasaran. Ferrel dan Hartline (2011,

h.12) mengungkapkan bahwa “*product is something that can be acquired via exchange to satisfy a need or want*”. Maksud dari kalimat tersebut berarti produk merupakan sesuatu yang bisa didapatkan melalui pertukaran untuk memuaskan kebutuhan atau keinginan. Definisi tersebut dapat mengklasifikasikan anggota dari sebuah produk yaitu barang, jasa, gagasan, informasi, produk digital, masyarakat, tempat, pengalaman, *event*, dan organisasi.

Buku Pride & Ferrel (2010, h.317) mengatakan bahwa “*quality refers to the overall characteristics of a product that allow it to perform as expected in satisfying customer needs*”. Dari kalimat tersebut dapat diungkapkan bahwa kualitas produk mengacu pada keseluruhan karakteristik sebuah produk yang menggambarkan performa produk sesuai yang diharapkan oleh pelanggan dalam memenuhi dan memuaskan keinginan pelanggan.

b. Desain Tekstil

Desain tekstil menurut Netty Juliana merupakan rancangan bentuk yang dimulai dari dasar-dasar seni rupa, berupa kumpulan titik-titik dan garis-garis hingga membentuk suatu wujud dua dimensi atau bentuk rupa dwi matra. Bentuk maupun wujud di aplikasikan dan dikembangkan sedemikian rupa di permukaan kain dasar maupun benang dengan menerapkan prinsip-prinsip desain. Pada umumnya desain tekstil meliputi bentuk dua dimensi, warna, serat, dan bahansarkan kain, semuanya dikomposisikan secara sistematis (Juliana 2011, h.1).

Disimpulkan, bahwa desain tekstil berarti sebuah rancangan dari hasil jadi benang melalui garis, warna, dan tekstur yang dirancang untuk membuat suatu produk dan memberikan nilai estetis yang tinggi. Pada dasarnya, tekstil berawal

dari kapas yang kemudian diolah menjadi benang, dari benang menjadi kain. Setelah tekstil itu diolah, maka dapat dijadikan suatu produk yang dapat digunakan oleh manusia dalam memenuhi kebutuhan sandang.

Terdapat dua jenis desain tekstil, yaitu:

1) Desain permukaan/reka latar (*surface design*)

Desain permukaan/reka latar (*surface design*), berarti merancang, menciptakan, dan membuat sesuatu bentuk motif yang berbentuk dua dimensi diatas permukaan kain. Desain permukaan umumnya diproses pada kain yang berwarna putih polos dengan menggoreskan berbagai macam motif dan warna sehingga kain tersebut memiliki keindahan, keunikan, dan kekhasan tersendiri. Desain permukaan dapat dilakukan dengan beberapa cara, yang diantaranya adalah dengan di sablon manual, print digital, dan lain sebagainya.

Era globalisasi yang semakin digital ini, memunculkan jasa-jasa percetakan di samping jasa sablon karena lebih efisien dari segi waktu dan tenaga. Perkembangan teknologi yang pesat bermanfaat untuk mempermudah proses produksi yang salah satunya adalah sablon digital lebih efisien dibandingkan sablon manual jika untuk produksi massal.

a) Teknik

Fokus pada penciptaan karya seni rupa penulis yang menggunakan teknik digital yaitu sablon *flex* merupakan teknik sablon dengan cara menempelkan *flex* pada permukaan kain. *Flex* adalah *heat transfer* material yang sudah ada warnanya. Proses pembuatannya dapat dilakukan secara manual atau otomatis menggunakan mesin *cutting sticker*. Cara kerja sablon *flex* sangat mudah. *Flex*

dipotong menggunakan *cutting sticker* sesuai desain yang diinginkan. Gambar yang dicetak menggunakan gambar berbasis vektor, yang diantaranya dengan format Ai dan Corel Draw. Kemudian, di press menggunakan *heat press*. Gambar 5 merupakan alat yang digunakan untuk teknik sablon *flex*:



Gambar 5. Mesin *Cutting Sticker*. Sumber: <http://ijopink.blogspot.co.id> . Tahun 2016

Beberapa keunggulan dari sablon digital atau sablon *flex*, seperti yang dijelaskan dalam sebuah blog Jumba Shop, yang diantaranya adalah:

- (1) Tidak ada minimal order karena dapat mencetak satuan.
- (2) Hasil sablon *full colour* dan setara dengan kualitas photo.
- (3) Dapat dipotong sesuai dengan kontur/bentuk desain.
- (4) Dapat diaplikasikan diberbagai bahan dan warna (gelap maupun terang).
- (5) Hasil sablon cukup kuat dan tidak mudah pecah.

Selain keunggulan yang telah disebutkan di atas, adapun kelebihan lainnya, yang diantaranya adalah hasil sablon lebih presisi, rapi dan tegas dibandingkan dengan sablon *print* atau manual. Oleh karena itu, jenis sablon ini banyak diaplikasikan pada kaos *team* olahraga atau jersey. Ketahanan sablon *flex* ini jika dirawat sesuai aturan (tidak kena setrika dan tidak dicuci dengan sikat) maka akan tahan lama. Kekurangan sablon *flex* adalah tidak dapat mencetak gambar yang memiliki banyak gradasi atau kombinasi warna seperti foto atau desain yang rumit dan bagian sablon tidak dapat di setrika agar sablonnya tahan

lama. Warna-warna yang digunakan harus solid. Karena keunggulan tersebutlah yang menjadikan perkembangan sablon digital saat ini menjadi pesat di Indonesia dan bahkan usaha distro di luar negeri pun mulai beralih ke sablon digital.

Terdapat beberapa jenis bahan *flex*, yang salah satunya adalah *flesso*, Siser PC. Film, siser *handyflex*, *flek* Korea, *flek* politape. Fokus pada penciptaan karya penulis yang menggunakan bahan *flex flesso* dan siser. Berikut uraian mengenai *flex flesso* dan siser:

(a) *Flex flesso*

Situs <http://graphtechindonesia.com> menjelaskan bahwa bahan *flex flesso* berasal dari Itali untuk kebutuhan sablon digital dengan berbagai macam warna. Bahan dasar jenis *flex* terbuat dari *polyurethane* dan lem khusus sehingga dapat merekat sempurna di atas kain. Karakteristiknya bahan mudah dipotong dengan mesin *cutting sticker*. Bentuknya tipis sangat lembut tersentuh di kain, lentur dan tidak mudah pecah. Daya tahan tinggi terhadap pencucian sudah teruji. Bahan *flesso* terkenal dengan aplikasi suhu rendah dibandingkan oleh produk sejenis lainnya. Bahan ini dapat digunakan untuk berbagai jenis bahan, seperti katun, *polyester*, *nylon*, *lycra*, *spandex*, kulit atau bahan dari serat alami maupun buatan. Gambar 6 merupakan contoh gambar *flek flesso*:



Gambar 6. *Flex Flesso*. Sumber: <http://graphtechindonesia.com>. Tahun 2016

(b) Flek Siser

Flek siser dan *flesso* hampir sama karena siser memiliki kelebihan dan kekurangan yang sama dengan flek *flesso*. Perbedaan dari kedua flek tersebut adalah jenis pelapis yang tahan panas. Pelapis siser sangat rekat dan mudah dibuka dari lapisan flek. Jenis flek siser sangat bagus digunakan untuk detail desain yang kecil. Terdapat beberapa jenis siser, yang diantaranya adalah flek PS Film dan *handyflex*.

2) Desain Struktur/ reka rakit (*structural design*)

Desain struktur/reka rakit (*structural design*), berarti merancang atau menciptakan sesuatu bentuk corak yang dihasilkan melalui persilangan dan perpaduan benang pakan dan lungsi dengan menerapkan prinsip-prinsip desain. Sehingga corak tersebut tercipta oleh karena kesatuan benang pakan dan lungsi yang disusun secara terstruktur. Contoh desain struktur, diantaranya adalah tenun, rajut, bordir, dan lain sebagainya.

Dapat disimpulkan, terdapat 2 jenis desain tekstil yaitu desain permukaan (*surface design*) dan desain struktur (*structural design*). Desain permukaan merupakan desain gambar atau corak dua dimensi pada permukaan kain. Contoh desain permukaan adalah dengan teknik sablon manual, digital print, dan lain sebagainya. Sedangkan desain struktur merupakan menciptakan corak yang dihasilkan melalui persilangan benang, contohnya adalah tenun, rajut, dan lain sebagainya. Kedua jenis desain tekstil yang digunakan oleh penulis adalah jenis desain permukaan dengan teknik sablon flek.

c. Hewan

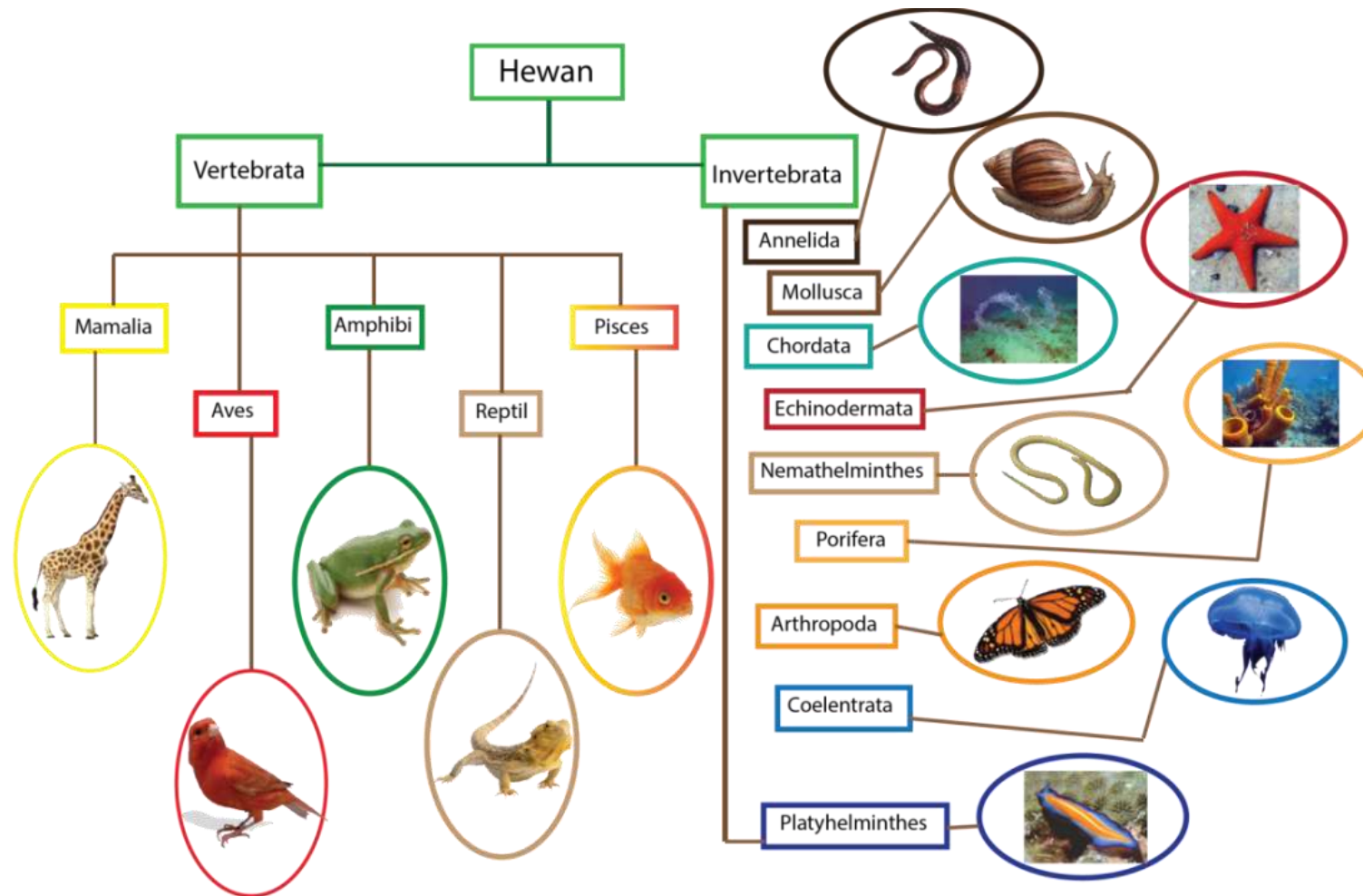
Penciptaan karya, menggunakan corak dengan tema hewan. Tema hewan merupakan tema yang cukup menarik karena jenisnya yang sangat beraneka ragam sehingga dapat diimajinasikan sesuai keinginan. Ada dua jenis binatang berdasarkan tulang belakang, yaitu binatang kelompok vertebrata dan avertebrata/invertebrata.

1) Vertebrata

Hewan vertebrata merupakan subfilum dari chordata, mencakup semua hewan yang memiliki tulang belakang yang tersusun dari vertebra. Kelompok ini disebut vertebrata karena memiliki tulang belakang yang beruas-ruas (*vertebrae*) (Storer et al 1957). Pemenuhan kebutuhannya, hewan vertebrata memiliki sistem kerja yang sempurna, peredaran darah berpusat pada organ jantung dengan pembuluh-pembuluh menjadi salurannya (Jasin 1989).

2) Avertebrata/invertebrata

Avertebrata merupakan hewan yang tidak memiliki tulang belakang dan memiliki struktur morfologi serta anatomi lebih sederhana daripada kelompok hewan vertebrata. Tidak hanya itu, sistem pencernaan, pernafasan dan peredaran darahpun lebih sederhana. Pada kelompok ini terdapat beberapa jenis, ada yang tidak memiliki rongga tubuh yang disebut *Aselomata*, ada yang memiliki rongga tubuh semu yang disebut *Pseudoselomata* dan yang memiliki rongga tubuh yang sempurna disebut *Peritoneum visceralis* atau *Selomata*. Ada beberapa hewan avertebrata mengalami proses metamerisme dan tagmatisasi (Suhardi 1983).



Bagan 3. Klasifikasi Hewan. Dok.pribadi. Tahun 2016

Fokus pada Penciptaan Karya Seni Rupa adalah binatang mamalia, berikut akan diulas mengenai binatang menyusui (mamalia):

a) Hewan Menyusui (Mamalia)

Hewan ini memiliki kelenjar susu (betina) yang berfungsi untuk menghasilkan susu sebagai sumber makanan anaknya. Hewan yang termasuk mamalia ada yang hidup di darat dan adapula yang hidup di air. Contoh hewan mamalia yang hidup di darat adalah sapi, kucing, kambing, jerapah, gajah, macan, dan lain-lain. Sedangkan yang hidup di air adalah lumba-lumba, duyung, paus, dan lain-lain.

Binatang gajah dan singa menjadi bentuk utama pada karya Penciptaan Seni Rupa ini. Gajah dan singa termasuk binatang vertebrata kelompok mamalia. Gajah terkenal dengan belalainya yang memiliki fitur menarik untuk ditampilkan visualnya dan telinganya yang lebar, sedangkan singa terkenal dengan surai dan raja hutan.

Proses memperkenalkan binatang pada anak usia 3-6 tahun sangat penting bagi pengalaman dan imajinasinya. Pengetahuan ini akan membuat anak lebih cerdas. Binatang merupakan makhluk dan bentuk yang menarik bagi anak-anak karena dapat merespon stimulus indera penglihatan.

Laporan penulisan tugas akhir Lia Rosmiati (2014) mencatat bahwa di negara-negara maju kebun binatang dilengkapi dengan pojok sains (*sains center*) dimana anak dapat berinteraksi dengan binatang yang jinak dan bersih sambil mempelajarinya. Gajah termasuk binatang jinak karena merupakan salah satu

hewan pemakan tumbuhan. Berbeda dengan singa yang merupakan binatang buas dan raja hutan.

CIF Creative (2016, h.3-4) menuliskan bahwa gajah merupakan binatang yang badannya sangat besar, terdapat belalai di wajahnya dan kupingnya yang lebar. Singa disebut raja hutan karena sangat tangguh dalam berburu. Ia juga merupakan binatang buas yang memangsa binatang lain untuk dimakan.

Ririn dalam Lia Rosmiati (2014) mengatakan bahwa terdapat beberapa keuntungan yang diperoleh anak jika berinteraksi dengan binatang. Pertama, anak belajar mengenal dan menghargai makhluk hidup, anak belajar bahwa makhluk hidup memerlukan makanan, papan dan kasih sayang. Kedua, anak belajar untuk menyayangi binatang yang pada akhirnya akan menumbuhkan rasa kasih sayang pada makhluk hidup.

2. Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun

a. Multi Kecerdasan Anak Usia 3-6 Tahun

Tahun 1983, Howard Gardner mengajukan sebuah sudut pandang baru mengenai kecerdasan. Dalam bukunya "*Frame of Mind*" Gardner menemukan teorinya yang disebut dengan *multiple intelligences* atau kecerdasan majemuk (Gardner dalam Lutfia Nur Hadiyanti 2013, h.2). Kecerdasan merupakan kemampuan seseorang dari sejak lahir dan dapat digunakan untuk menyesuaikan diri terhadap kebutuhan baru dengan menggunakan alat-alat berpikir yang sesuai dengan tujuannya.

Howard Gardner (2009, h.3) berpendapat mengenai kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) bahwa setiap orang memiliki lebih dari satu kecerdasan, minimal memiliki delapan kecerdasan yaitu linguistik, logika-matematika, interpersonal, intrapersonal, musikal, naturalis, visual-spasial, dan kinestetik. Delapan kecerdasan tersebut, tingkat perkembangan kecerdasan setiap anak berbeda-beda, perbedaan tersebut dikarenakan setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda juga.

Gaya belajar menurut Mustofa Thovids terdiri dari tiga kategori, yaitu visual (indera penglihatan), auditori (indera pendengar), dan kinestetik (indera peraba). Anak yang menyukai gaya belajar visual biasanya lebih menyukai permainan yang bergambar. Anak yang menyukai gaya belajar auditori biasanya lebih senang belajar melalui pendengaran, seperti komunikasi verbal dan musik. Sedangkan anak yang menyukai gaya belajar kinestetik lebih senang belajar dan mudah memahami pelajaran dengan menyentuh benda atau alat permainannya (Mustofa Thovids dalam buku *Slide Design Matery* tahun 2014).



Bagan 4. *Multiple Intelligences*. Dok. Pribadi. Tahun 2016.

Bagan 4. *Multiple Intelligences* yang dibuat oleh penulis mengacu pada teori kecerdasan menurut Gardner sebagai pengantar penciptaan karya penulis.

Gardner dalam Amstrong (2009) mengelompokkan kecerdasan yang dimiliki manusia ke dalam delapan kategori yang meliputi:

1) Visual-Spasial

Kecerdasan spasial yaitu kemampuan menerjemahkan dunia visual-spasial secara akurat. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap warna, garis, bangun, bentuk, dan ruang. Stimulasi kecerdasan spasial dapat dilakukan dari mengamati gambar, menyebutkan bentuk binatang yang terlihat oleh matanya, bermain ruang atau rumah-rumahan. Selain itu, kemampuan anak untuk memposisikan dirinya di dalam ruang, visualisasi benda dalam ruang dan menggunakan ruang yang dapat membangun imajinasi dan kreativitasnya dengan berkreasi di dalam ruangan dan mengkreasikan dari hasil yang dilihatnya.

2) Interpersonal

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk merasakan dan membedakan suasana hati, perhatian, motivasi dan perasaan orang lain. Kecerdasan ini mencakup sensitivitas terhadap ekspresi wajah, suara, dan bahasa tubuh orang lain. Dalam hal ini, anak akan mengajak orang lain bermain bersama. Kemudian kecerdasan ini dapat melatih anak untuk meminjamkan mainan, mengajak anak untuk bekerja sama dalam melakukan sesuatu.

3) Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal merupakan pemahaman terhadap diri sendiri dan kemampuan untuk bertindak berdasarkan pengetahuan seseorang. Kecerdasan ini mencakup kesadaran akan kekuatan dan kelemahan diri, kesadaran akan suasana hati, motivasi, temperamen dan keinginannya. Jadi, dalam hal ini lebih kepada

menstimulasi emosi diri sendiri. Dengan begitu, kecerdasan ini dapat mengajak anak untuk menceritakan perasaannya, melatih anak untuk belajar mengungkapkan keinginannya, dan mengajak anak berbicara mengenai cita-citanya serta dapat melatih kemandiriannya.

4) *Bodily-Kinesthetic*

Bodily-kinesthetic (kecerdasan gerak tubuh) yaitu kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan. Kecerdasan ini meliputi keterampilan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan. Dengan begitu, anak dapat belajar berdiri satu kaki, melatih jongkok, membungkuk, dan hal lainnya yang bersangkutan dengan gerak tubuh anak.

5) *Logical-Mathematical*

Logical mathematical merupakan kemampuan untuk mengolah angka secara efektif dan menalar dengan baik. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pola logika dan hubungan, pernyataan dan proporsi, fungsi dan abstraksi lainnya. Proses yang digunakan yaitu pengkategorian, klasifikasi, menyimpulkan, menggeneralisasikan, menghitung dan menguji hipotesis. Hal ini dapat dilakukan dalam menyusun, menghitung dan bermain puzzle.

6) *Linguistic*

Linguistic merupakan kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif baik secara oral maupun lisan. Kecerdasan ini mencakup kemampuan untuk memanipulasi sitaks atau struktur bahasa. Selain itu, kecerdasan ini pun merupakan kemampuan dalam mengenali ritme bunyi, penggunaan dan pemilihan

kata-kata serta bahasa. Dalam kecerdasan ini anak dirangsang untuk berbicara dan bercerita.

7) *Naturalistic*

Naturalistic yaitu memiliki keahlian dalam pengenalan dan pengklasifikasian spesies di lingkungan sekitar. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap fenomena alam dan membedakan objek tak hidup. Hal ini, dapat dirangsang dengan mengenali macam tumbuhan dan binatang.

8) *Musical*

Kecerdasan *musical* merupakan kemampuan untuk merasakan, membedakan, mengubah, dan mengekspresikan musik. Kecerdasan ini mencakup sensitivitas terhadap ritme, melodi, dan warna nada sebuah karya musik. Kemudian *musical* ini dapat mengajak anak mendengarkan musik, bernyanyi, memainkan alat musik, melatih anak mengikuti nada dan irama.

b. Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun

Setiap manusia akan mengalami masa perkembangan, baik perkembangan secara fisik, emosional maupun kognitif. Masa perkembangan anak sangat penting untuk di tingkatkan karena akan berpengaruh pada perkembangannya ketika sudah dewasa. Menurut Hadis secara garis besar terdapat empat aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan dalam kegiatan pengembangan anak, yaitu: perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional (Hadis 2003, h.5).

“Definisi perkembangan anak adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Menyangkut proses diferensiasi dari sel-sel

tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan system organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, perkembangan intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan” (Soetjiningsih 1995, h.1).

Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan, ketika anak berkembang dengan ditingkatkan kegiatan yang dapat mengoptimalkan perkembangannya maka anak akan bertambah kemampuannya (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh serta dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional dan tingkah laku. Perkembangan tersebut merupakan multi kecerdasan yang perlu di tingkatkan perkembangannya karena akan sangat berpengaruh saat beranjak dewasa.

Tahapan-tahapan perkembangan anak dalam tulisannya Ernawulan Syaodih terdapat beberapa tahapan, tetapi penulis memfokuskan pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Dikatakan praoperasional karena pada tahap ini anak belum memahami pengertian operasional yaitu proses interaksi suatu aktivitas mental, dimana prosesnya dapat kembali pada titik awal berfikir secara logis. Pada saat anak memasuki tahap ini, anak telah mengalami peningkatan drastis dalam perkembangan intelektual pada penggunaan simbol (kata dan imajinasi) untuk menggambarkan benda, situasi, dan kejadian. Simbol merupakan sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain. Manipulasi simbol merupakan karakteristik esensial dari tahapan ini (Syaodih 2014).

Pada intelegensi terdapat imajinasi, yang diantaranya adalah pra imaji, imaji konkrit, imaji abstrak (bahasa). Kemudian adapula tiga sumber imaji, yang

diantaranya adalah sensasi persepsi, memori dan imajinasi. Imaji memiliki peran yang lebih besar yaitu memkonkrit yang memadukan sejumlah indera dan imaji” (Tabrani 2005, h.62).

Disimpulkan, tahap praoperasional yaitu tahap dimana anak belum memahami pengertian operasional, yaitu interaksi suatu aktivitas mental. Dalam tahap ini, anak telah mengalami peningkatan drastis pada perkembangan intelektualnya. Dalam perkembangan intelektual terdapat imajinasi yang terbagi menjadi tiga, yaitu pra imaji, imaji konkrit, imaji abstrak (bahasa). Proses pengimajinasian ini merupakan bentuk penggambaran sesuatu yang terjadi secara mental.

Perkembangan kecerdasan visual, anak akan melihat dari segi warna dan karakter gambar. Oleh karena itu, dalam pemilihan warna dan karakter gambar yang difokuskan oleh penulis untuk anak usia 3-6 tahun, dapat dikategorikan pada tahap pra-skematik. Pada tahap ini, anak mulai memahami simbol yang dibuatnya untuk menggambarkan sesuatu tetapi gambaran tersebut biasanya tidak sesuai dengan maksudnya. Karakteristik pada tahap ini yaitu:

- 1) Terjadi pada usia 4-7 tahun.
- 2) Warna digunakan tidak berdasarkan kenyataan dan anak-anak cenderung menggunakan warna kesukaannya.
- 3) Gambar orang sederhana dengan ciri-ciri utama badan yang kecil dan kepala yang besar.

c. Perkembangan Sosio-Emosional Anak Usia 3-6 Tahun

Mulanya anak bersifat *egosentrik*, hanya dapat memandang dari satu sisi, yaitu dari dirinya sendiri. Hal ini termasuk pada perkembangan kecerdasan intrapersonal, anak tidak mengerti bahwa orang lain dapat berpandangan berbeda dengan dirinya. Terkadang anak bermain sendiri di dalam rumah atau lingkungannya sehingga dapat melatih kemandirian anak.

Kemandirian bukanlah keterampilan yang muncul tiba-tiba melainkan muncul melalui bimbingan dan didikan orang tua atau orang lain sejak usia dini seperti yang telah dikatakan oleh Basri (2000) bahwa kemandirian merupakan hasil dari pendidikan (Basri 2000, h.53). Pendidikan kemandirian harus diperkenalkan kepada anak sejak usia dini agar terhindar dari sifat ketergantungan terhadap orang lain dan dengan kemandirian dapat menumbuhkan keberanian serta motivasi pada anak untuk selalu mengekspresikan pengetahuan yang baru.

Disimpulkan, bahwa kemandirian tidak muncul secara alami dari sejak lahir, melainkan melalui proses pendidikan. Pentingnya melatih kemandirian anak sejak masih kecil dengan pendidikan yang konsisten agar kemandirian anak dapat berkembang secara utuh. Kemandirian sangat dipengaruhi oleh kepercayaan diri. Melatih kemandirian anak dapat dilakukan dengan membimbing anak untuk menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil keputusan dengan berbagai konsekwensinya. Kemudian membiasakan anak untuk memilih dan mengambil perlengkapan belajar yang akan digunakannya, memilih teman bermain, membereskan mainan yang telah digunakannya, membimbing anak memasang tenda, membimbing anak untuk berkemah dan lain sebagainya.

Kemampuan yang ingin dicapai dalam aspek pengembangan sosio-emosional adalah kemampuan mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat, menghargai keragaman sosial dan budaya, serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri, dan rasa memiliki.

Perkembangan sosial anak dapat dilakukan melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orang tua, anggota keluarga, dan teman bermainnya. Menurut Hurlock (1998), perilaku sosial anak-anak dapat dikategorikan menjadi dua pola, yaitu pola perilaku sosial dan tidak sosial. Perilaku sosial meliputi meniru, persaingan, kerjasama, simpati, empati, dukungan sosial dari teman-temannya, dan berbagi. Sedangkan perilaku tidak sosial meliputi agresif, berkuasa, memikirkan diri sendiri, mementingkan diri sendiri dan merusak (Hurlock 1998, h.81).

Disimpulkan, bahwa perkembangan kecerdasan interpersonal anak agar perkembangan sosialnya dapat berkembang dengan baik, anak harus dikenalkan dengan lingkungan, bergaul, dan bermain dengan teman-temannya. Namun, kegiatan yang mengembangkan jiwa sosial anak harus dibimbing agar dapat berperilaku sosial yang meliputi dapat bekerjasama dengan temannya, menumbuhkan rasa simpati, empati dan dapat berbagi dengan orang lain. Jika dalam proses pengembangan sosial anak tidak dibimbing dengan baik, anak akan berperilaku tidak sosial yang meliputi agresif, berkuasa, dan mementingkan diri sendiri sehingga akan dijauhi oleh teman-temannya dan anak akan merasa tidak percaya diri.

Sroufe, dkk (1996) berpendapat bahwa dengan meluasnya hubungan sosial, anak akan memiliki banyak teman. Hal itu, akan menjadikan anak mengerti loyalitas, mengerti bahwa teman dapat memberikan dukungan, mengerti arti saling membantu dan berbagi, mengerti adanya konflik dalam persahabatan, dan adanya pendukung yang akan memperkuat persahabatan (Sroufe dkk 1996, h.461-464).

d. Perkembangan kemampuan motorik

Perkembangan motorik terbagi menjadi dua, yaitu perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Perkembangan kemampuan motorik kasar merupakan perkembangan kecerdasan kinestetik karena anak mengembangkan kemampuan fisik, yaitu dengan gerak tubuh, kemampuan berjalan, kemampuan merangkak, dan lain sebagainya. Sedangkan kemampuan motorik halus merupakan kecerdasan visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, matematikal, linguistik, naturalistik dan musikal. Pada perkembangan kemampuan motorik halus anak mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan bahasa. Sujiono (2008) menjelaskan bahwa motorik halus merupakan gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot kecil pada tangan dan jari-jari. Gerakan motorik halus membutuhkan kecermatan tinggi, ketekunan dan koordinasi mata serta otak kecil. (Sujiono 2008, h 15).

3. Bermain

a. Definisi Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan bagi pelakunya. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial sehingga anak tidak akan merasa bosan atau jenuh ketika belajar karena bermain merupakan media yang baik untuk mengembangkan delapan multi kecerdasan anak usia 3-6 tahun, yang meliputi kecerdasan visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, matematikal, linguistik, naturalistik dan musikal. Delapan perkembangan multi kecerdasan anak yang dapat dilatih kemampuannya dalam proses bermain yaitu dengan bermain peran, tebak gambar, *puzzle*, lego, balok, lompat tinggi, keluar masuk terowongan, berlari, mendengarkan cerita, bermain ke alam terbuka untuk mengenal binatang dan tumbuhan, mendengarkan musik, dan lain sebagainya. Melalui bermain anak dapat berkomunikasi dengan baik, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, mengenal waktu, jarak dan suara (Wong 2000).

Bermain adalah proses terbaik dalam otak karena saat itu, otak berada dalam kondisi tenang, tidak stres dan dapat menerima banyak ide serta pengembangan. Bermain adalah cara anak belajar untuk masa dewasanya (Aamodt 2013, h.159). Kemudian menurut Champabell dan Glaser bagi anak-anak bermain merupakan aspek terpenting dalam kehidupan anak serta merupakan satu cara yang paling efektif untuk menurunkan atau mencegah stres pada anak,

dan penting untuk kesejahteraan mental serta emosional anak” (Champbell dan Glaser 1995).

Disimpulkan, bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan pelakunya sendiri dan dicirikan dengan mengutamakan cara atau proses dibanding tujuan serta tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari-hari. Bermain dapat menurunkan stres, media yang baik untuk belajar berkomunikasi dengan lingkungannya, menyesuaikan diri terhadap lingkungan, belajar mengenal dunia sekitar kehidupannya, dan penting untuk meningkatkan kesejahteraan mental serta sosial anak. Karena dengan bermain anak akan mudah menangkap pembelajaran dan sangat berpengaruh terhadap multi kecerdasannya.

Masa perkembangan, anak membutuhkan pengetahuan untuk memenuhi kebutuhan perkembangan intelektualnya. Selain pengetahuan, anak juga memerlukan permainan dan tempat bermain agar lebih mudah menangkap pembelajaran atau pengetahuan yang akan di serap oleh otaknya. Anak memerlukan variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental dan perkembangan emosinya. Melalui bermain, anak dapat menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya, emosi, pikirannya, pengalaman hidup yang nyata sehingga anak akan menemukan kekuatan, kelemahan, dan minat dirinya.

Peter Gray, seorang psikolog dari Amerika menyatakan bahwa dengan menurunnya permainan pada anak-anak di Amerika membuat tingginya kecenderungan penyakit mental anak-anak dan remaja. Psikolog lain, Sandra Russ menyatakan bahwa berbagai proses perasaan dan pikiran berhubungan dengan permainan, terutama permainan imajinatif, permainan imajinatif mengandung

pelajaran mengenai fantasi, simbolisme, organisasi, *divergent thinking*, dan mengekspresikan perasaan positif maupun negatif (Russ dalam majalah Elle Decoration tahun 2015).

Menurut Joan dan Utami permainan dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yang diantaranya adalah:

- 1) Bermain eksploratif, meliputi eksplorasi diri sendiri dan juga eksplorasi lingkungan atau dunia seseorang.
- 2) Bermain konstruktif. Melalui permainan ini, anak dapat mengikuti eksplorasi material, anak terlibat dalam membentuk dan menggabungkan objek-objek.
- 3) Bermain destruktif. Anak bereksperimen dengan benda-benda yang diperlukan secara destruktif, yaitu melempar, memecahkan, menendang, menyobek, membanting sesuatu.
- 4) Bermain kreatif. Permainan ini dapat mengikuti tahap bereksperimen dengan material untuk membuat benda-benda. Dalam hal ini, anak akan menggunakan imajinasinya, pikiran dan pertimbangan untuk menciptakan sesuatu.

(Joan Freeman dan Utami Munandar 2001, h.263)

Dapat disimpulkan, bahwa bermain merupakan kebutuhan anak untuk mengembangkan aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, penginderaan dan keterampilan olahraga. Melalui bermain, anak akan lebih mudah menangkap pembelajaran dan memperoleh pengalaman nyata dalam hidupnya. Terdapat 4 jenis permainan, yang diantaranya adalah bermain eksploratif, konstruktif,

destruktif, dan bermain kreatif. Namun, dari keempat jenis permainan dibutuhkan sebuah kreativitas.

Kreativitas hampir sama dengan intelegensi, yang membedakan adalah intelegensi lebih menyangkut cara berpikir konvergen (memusat), sedangkan kreativitas berkenaan dengan cara berpikir divergen (menyebar). Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang muncul dari pemikiran divergen. Imajinasi itu sendiri merupakan proses berpikir dengan membayangkan atau menciptakan gambar berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang. Imajinasi dengan proses kreatif sangat berhubungan erat yang berfungsi untuk menggambarkan apa yang pernah dilihat, diraba, didengar, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, imajinasi bagi anak menjadi hal yang baik untuk mengembangkan kreativitasnya. Melalui kebiasaan berpikir dan berimajinasi, anak akan memiliki kreativitas yang tinggi.

Delapan perkembangan multi kecerdasan yang dimiliki oleh anak selalu beriringan dengan kreatifitas. Oleh karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak anak masih kecil, terutama usia 3-6 tahun. Pada usia tersebut, anak memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap segala sesuatu sehingga memerlukan produk yang dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya. Dalam permainan imajinasi, anak dapat memperagakan suatu situasi, memainkan perannya dengan cara tertentu, memainkan peran seseorang, dan membayangkan suatu situasi yang tidak pernah mereka alami (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati 2003).

Pada masa pertumbuhan terdapat kreatifitas yang mendorong rasa keingintahuan anak, sehingga anak mulai bermain dengan beberapa mainannya

dan mulai bermain dengan lingkungannya. Melalui bermain, anak dapat memiliki pengalaman dalam menyelesaikan masalah, misalnya saja anak bermain *puzzle*. Ketika anak bermain *puzzle*, ia akan berusaha untuk menyelesaikan teka-teki tersebut.

Seorang anak seringkali bermain dengan beragam permainan. Adapun salah satunya adalah bermain peran (*pretend play*). Menurut Dewi Retno Suminar *pretend play* merupakan permainan yang didalamnya mengandung unsur bermain peran atau meniru. Permainan *pretend play* berbeda dengan *role play*. Perbedaan *pretend play* dengan *role play* adalah *pretend play* selain terdapat sejumlah aturan, digunakan pula sejumlah peralatan yang menunjang permainan. Sedangkan dalam *role play* penekanannya lebih pada peran yang dimainkan. (Suminar 2008, h.1)

Pretend play terbagi menjadi beberapa kelompok, seperti yang telah dijelaskan oleh (Hendrick 1991) dalam Dewi Retno Suminar (2008) yaitu:

No.	Kategori	Deskripsi
1.	Permainan rumah	Bentuk permainan ini dapat dilakukan dengan membuat bentuk rumah menggunakan kardus. Diharapkan dalam situasi ini anak akan melakukan interaksi sosial diantara dua kelompok anak.
2.	Permainan pasar	Dalam permainan ini anak menawarkan sesuatu yang dapat berupa makanan, sayuran tiruan, bermain uang, dan lain-lain. sehingga anak akan merasakan sebagai penjual dan pembeli.
3.	Berkemah	Kegiatan permainan ini menggunakan tenda atau kain penutup yang diatur seperti tenda dan juga peralatan berkemah
4.	Permainan rumah sakit	Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah stetoskop, obat-obatan imitasi, baju dokter, tas dokter dan peralatannya. Anak akan senang memainkannya berulang-ulang.
5.	Permainan kantor	Peralatan yang digunakan pada permainan ini adalah kalkulator, amplop, telepon serta peralatan lainnya yang berhubungan dengan aktivitas-aktivitas di dalam kantor.

Tabel 2. Kelompok *pretend play*

b. Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dapat menjadi pendukung proses belajar anak dan menjadi media untuk mengoptimalkan perkembangan multi kecerdasannya. Ketika dalam proses belajar dengan menggunakan alat permainan edukatif, akan menjadi motivasi belajar karena anak-anak khususnya usia 3-6 tahun sangat menyukai permainan. Berbeda dengan proses belajar anak yang membaca buku tanpa gambar, kurang bermain warna, dan teks yang panjang cenderung akan membuat anak merasa cepat bosan dan malas belajar. Hal ini, dijelaskan oleh Soetjiningsing bahwa alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya serta berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak (Soetjiningsing 1995).

Menurut Jasa Ungguh Muliawan mainan edukatif merupakan mainan yang memiliki unsur mendidik. Unsur mendidik pada mainan bisa didapatkan dari sesuatu yang melekat atau yang menjadi bagian dari mainan itu sendiri. Sesuatu yang memberi stimulus pada indera anak (Jasa Ungguh Muliawan 2009, h.31).

Disimpulkan, bahwa mainan edukatif merupakan alat yang memiliki unsur mendidik sehingga dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya. Agar anak dapat menjadi kreatif, terarah dan teratur memerlukan stimulus melalui permainan edukatif. Menurut Maria Montessori bahwa usia 3-6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode yang memiliki fungsi tertentu sehingga perlu dirangsang dan diarahkan agar perkembangannya tidak terhambat.

Dalam proses menggunakan permainan edukatif, dapat melatih motorik, perasaan, dan kognitif anak. Motorik merupakan unsur yang melatih kemampuan daya tahan, kekuatan, ketangkasan anak. Kemudian perasaan (efeksi) anak dapat dilatih melalui pendekatan emosional anak bermain dalam kelompok. Kognitif dapat dilatih dengan bermain *puzzle* atau mainan susun. Keseimbangan dalam suatu mainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan mainan itu sendiri (Jasa Ungguh Muliawan 2009, h.37-39).

c. Tempat Bermain

Proses bermain dapat dilakukan dimana saja, misalnya di kamar, ruang tamu, ruang bermain, halaman rumah, taman, sekolah dan tempat bermain lainnya. Penulis melakukan observasi tempat bermain di beberapa tempat, yang diantaranya adalah:

1) Kidzania

Banyak hal menarik dan menyenangkan di tempat bermain Kidzania. Di tempat bermain tersebut anak diajarkan untuk bermain peran orang dewasa. Selain itu, anak belajar bagaimana mencari uang dan mempergunakan uang dengan baik. Dunia anak-anak di Kidzania serupa dengan dunia nyata orang-orang dewasa. Mainan untuk anak usia 3 tahun terdapat *soft toys*, menyusun *puzzle*, bermain boneka, membaca buku, bermain piano, menyusun balok, dan hal lainnya. Sedangkan untuk anak usia 4-16 tahun terdapat mainan yang meniru peran orang dewasa, seperti peran menjadi seorang pilot, arsitek, pemadam kebakaran, pedagang, pecinta alam dan lain sebagainya. Di tempat

bermain Kidzania anak di stimulus untuk mengembangkan delapan multi kecerdasannya. Oleh karena itu, anak dapat berkembang dengan optimal dan menjadi mandiri.



Gambar 6. Kidzania. Dok. Pribadi. Tahun 2015

2) Pacific Place

Di Pacific Place terdapat mainan mandi bola, dekorasi ruang seperti di kebun binatang sehingga anak belajar mengenal alam di dunia fantasinya. Banyak lagi mainan di dalamnya yang dapat membuat anak merasa nyaman dan aman. Melalui tempat bermain ini, anak juga dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan multi kecerdasannya, yang meliputi visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, naturalistik, dan musikal.



Gambar 7. Pacific Place. Dok. Pribadi. Tahun 2015

3) Mall Artha Gading

Di Mall Artha Gading terdapat ruang khusus untuk anak bermain. Konsep desain ruangan adalah kebun binatang yang di dalamnya ada berbagai visual binatang. Ketika diamati, anak sangat menyukai ruangan ini dan sangat antusias. Ruangan tersebut dapat merangsang beberapa perkembangan multi kecerdasan anak yang meliputi kecerdasan naturalistik, kinestetik, visual-spasial, interpersonal, dan intrapersonal.



Gambar 8. Mall Arta Gading. Dok. Pribadi. Tahun 2015

4) Transmart

Konsep desain ruangan Transmart adalah kota kecil yang terdapat Dinosaur dan Gozila. Sehingga ruangan ini dapat merangsang daya imajinasi anak-anak dan dapat mengoptimalkan beberapa perkembangan multi kecerdasan anak yang meliputi kinestetik, visual-spasial, interpersonal,

intrapersonal, musikal, dan naturalistik karena di dalamnya terdapat berbagai macam mainan.



Gambar 9. Transmart. Dok. Pribadi. Tahun 2015

5) TK Labschool

Di TK Labschool Rawamangun terdapat tempat khusus bermain anak dengan dilengkapi mainan yang dapat melatih multi kecerdasan kinestetik anak. Terdapat mainan terowongan dan jembatan yang terbuat dari plastik, sehingga gerak tubuh anak dapat teroptimalkan. Sedangkan mainan yang dapat menstimulus multi kecerdasan *logical-mathematical* dan multi kecerdasan lainnya terdapat di ruang belajar.



Gambar 11. TK Labschool. Dok. Pribadi. Tahun 2015

6) TK IT Qurrota A'yun

Di TK IT Qurrota A'yun mainannya sangat sedikit, yaitu ayun-ayunan dan perosotan saja. Material ayun-ayunan terbuat dari besi dan material perosotan terbuat dari plastik. Pada bagian dinding dilukis agar dapat menarik perhatian anak-anak.



Gambar 12. TK IT Qurrota A'yun. Dok. Pribadi. Tahun 2015

7) SD IT Qurrota A'yun

Di SD IT Qurrota A'yun tidak terdapat ruangan khusus bermain. Namun terdapat ruangan yang dipersiapkan untuk anak belajar membaca, mengenal angka, menghitung, dan membaca buku. Ruangan dibuat semenarik mungkin agar anak-anak dapat belajar dengan nyaman.



Gambar 13. SD IT Qurrota A'yun. Dok. Pribadi. Tahun 2015

8) Anglo Chinese School Jakarta (Tiara Bangsa)

Di Anglo Chinese School Jakarta (Tiara Bangsa) terdapat *playground* untuk anak TK sampai kelas 3 SD. Di lapangan tersebut terdapat mainan terowongan, jembatan, ruangan, dan mainan lainnya yang terbuat dari plastik. Ketika jam istirahat sangat dipenuhi oleh anak-anak mulai dari TK hingga kelas 3 SD. Mereka sangat menikmati bermain dan menghabiskan waktu jam istirahatnya di *playground* tersebut. Mainan yang ada di *playground* sangat membantu untuk mengoptimalkan multi kecerdasan kinestetik anak.



Gambar 14. Anglo Chinese School Jakarta (Tiara Bangsa). Dok. Pribadi. Tahun 2015

Hasil observasi tempat bermain dapat disimpulkan, bahwa tempat bermain juga dapat menjadi pendukung perkembangan multi kecerdasan anak-anak. Anak-anak sangat antusias jika berada di dalam ruang atau tempat bermain. Selain tempat bermain yang telah diobservasi oleh penulis, masih banyak lagi tempat bermain yang dapat menstimulus perkembangan kecerdasan anak, bahkan bermain dapat dilakukan di dalam rumah.

4. Ergonomi dan Antropometri

a. Ergonomi

Ergonomi berasal dari kata Yunani yaitu *ergos* yang berarti kerja dan *nomos* yang berarti hukum. Ergonomi dapat didefinisikan sebagai ilmu, seni dan penerapan teknologi untuk menyasikan atau menyeimbangkan antara segala fasilitas yang digunakan baik dalam beraktivitas maupun istirahat dengan kemampuan dan keterbatasan manusia baik fisik maupun mental sehingga kualitas hidup secara keseluruhan menjadi lebih baik (Tarwaka 2004).

Menurut OSHA (*Occupational Safety and Health Act*) (2000) berpendapat bahwa ergonomi merupakan praktek dalam mendesain peralatan dan rincian pekerjaan sesuai kapabilitas pekerja dengan tujuan untuk mencegah cedera pada pekerja.

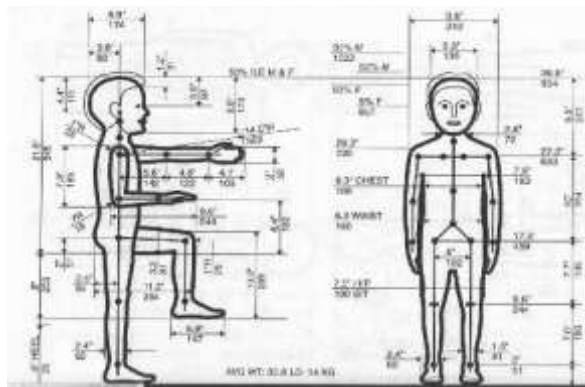
Disimpulkan bahwa yang menjadi pusat ergonomi adalah manusia. Sedangkan konsep dari ergonomi itu sendiri yaitu berdasarkan kesadaran, keterbatasan kemampuan, dan kapabilitas manusia. Oleh karena itu, untuk membuat atau mendesain sebuah produk yang berhubungan dengan ruang manusia diperlukannya memahami tentang ergonomi karena ergonomi merupakan fasilitas ruang untuk kenyamanan manusia atau akibat dari antropometri.

Pada masa anak-anak. Kemampuan motorik fisik, kognitif dan psikologi manusia berkembang sangat baik. Lusi Susanti dan Rindo Junitra menuliskan dalam laporan akhir penelitian mandirinya yang menjelaskan bahwa pengembangan kemampuan diri anak dapat ditunjang dengan adanya produk ataupun fasilitas bermain dan belajar yang ergonomis serta sesuai dengan

kebutuhan anak. Dalam memilih fasilitas untuk anak tentu harus sesuai dengan usia, rancangan produk yang ergonomis serta dirancang keamanan, kebersihan dan hal lainnya yang dapat menjadikan anak nyaman. Hal ini bertujuan memberikan kemudahan dalam pemakaian, kenyamanan, dan tidak menimbulkan efek yang negatif terhadap kesehatan manusia yang memakainya (Hutaen, dkk 2004).

b. Antropometri

Antropometri merupakan sebuah teori ergonomis yang mempelajari tentang suatu desain yang membutuhkan ukuran tubuh manusia sebagai patokannya. Berikut gambar antropometri anak 3-6 tahun.



Gambar 15. Ernst Neufert, Standar Ergonomi pada anak usia dini secara global, 1993.

Seorang perancang produk akan mampu menyesuaikan bentuk dan ukuran dari produk rancangannya dengan orang yang akan menggunakan produk tersebut. Rancangan tersebut menggunakan data antropometri yang tepat (Wignjosuebrototo 2000). Hal ini disebabkan karena antropometri berkaitan dengan karakteristik fisik manusia (Sutalaksana 1979). Antropometri merupakan salah satu bagian yang menunjang ergonomi, khususnya dalam perancangan suatu peralatan atau produk.

Sedangkan menurut Sotalaksana (1979) antropometri merupakan keadaan dan ciri-ciri fisik manusia seperti dimensi linear, volume dan berat. Berikut tabel hasil rekapitulasi antropometri anak usia 6 tahun dari hasil penelitian Lusi Susanti dan Rindo Junitra di beberapa sekolah dasar di Kota Padang pada tahun 2011:

No.	Variabel Antropometri	Satuan	Mean
1..	Jangkauan tangan ke atas	cm	137,6
2.	Tinggi badan tegak	cm	116,8
3.	Tinggi mata berdiri	cm	106,0
4..	Tinggi bahu berdiri	cm	93,1
5.	Tinggi siku berdiri	cm	71,2
6.	Tinggi Pinggang berdiri	cm	66,0
7.	Tinggi lutut berdiri	cm	31,5
8.	Panjang kaki	cm	19,0
9.	Lebar kaki	cm	7,3
10.	Rentangan tangan	cm	114,5
11.	Rentangan siku	cm	54,5
12.	Jangkauan tangan ke depan	cm	55,1
13.	Panjang lengan ke genggam tangan	cm	42,7
14.	Dagu ke puncak kepala	cm	19,0
15.	Lebar kepala	cm	14,3
16.	Panjang kepala	cm	16,5
17.	Jangkauan tangan ke atas duduk	cm	80,1
18.	Tinggi duduk tegak	cm	61,6
19.	Tinggi mata duduk	cm	50,3
20.	Tinggi bahu duduk	cm	38,4
21.	Pantat ke lutut	cm	37,8
22.	Lebar bahu	cm	28,1
23.	Lebar badan maksimum	cm	21,4
24.	Lebar pinggul	cm	22,2
25.	Lebar tangan	cm	7,3
26.	Putaran lengan	cm	70,0

Tabel 3. Rekapitulasi antropometri umur 6 tahun, Lusi Susanti dan Rindo Junitra, 2011

5. Tenda

Umumnya, tenda merupakan bangunan sederhana yang didirikan untuk kebutuhan berteduh atau berkemah. Pengertian tenda itu sendiri yaitu tempat

berlindung yang terdiri dari lembaran kain atau jenis material lainnya yang melekat pada kerangka tiang atau menempel pada tali. Biasanya tenda digunakan oleh para pendaki gunung untuk berkemah di alam terbuka.

Menurut Vandenberg tenda merupakan membran tipis dan fleksibel yang bentuknya dipertahankan dengan pemberian gaya tarik dan berperan sebagai suatu struktur sekaligus pelindung dari cuaca. Pada *Webster New World Dictionary* tenda merupakan naungan sementara yang terdiri kanvas, kulit, bahan sintesis lainnya, dan lain sebagainya yang diregangkan di atas penopang dan dihubungkan ke pasak. Sedangkan menurut Sasha Media tenda sebagai suatu nama sistem struktur yang terbentuk dari membran tipis dan fleksibel yang ditarik dan ditopang oleh tiang tekan dan dihubungkan ke tanah dengan pasak (Media 2004, h.14).

Disimpulkan, bahwa tenda merupakan struktur tiang yang dilapisi membran tipis berbahan serat alami atau sintesis yang bentuknya dipertahankan dengan pemberian gaya tarik atau diregangkan di atas penopang ke pasak dan biasa digunakan sebagai tempat bernaung dari cuaca.

Sasha Media menuliskan bahwa tenda telah digunakan sebagai material naungan untuk manusia sejak puluhan ribu tahun yang lalu. Pada awalnya, tenda dibutuhkan oleh suku-suku yang hidup berpindah tempat (nomaden) sehingga membutuhkan rumah yang mudah dibongkar pasang dan mudah dibawa sepanjang perjalanan. Pada zaman dahulu bahan tenda masih menggunakan bahan alami seperti kulit hewan dan konstruksi menggunakan batang kayu (Media 2004, h.5)

Seiring perkembangan teknologi, material pada tenda mulai berubah. Tenda yang pada awalnya terbuat dari kulit hewan telah diganti dengan serat

alami dan serat-serat sintetis. Kemudian rangka-rangka kayu sebagai penopang digantikan oleh rangka-rangka baja atau aluminium (Media 2004, h.7)

Tahap konstruksi suatu struktur tenda, perhitungan komputer juga memegang peranan penting. Selain untuk mengetahui bentuk dan ukuran setiap komponen, perhitungan komputer juga dibutuhkan untuk mengetahui tingkat gaya tarik yang dibutuhkan struktur tenda agar dapat berdiri stabil. Sampai saat ini telah banyak struktur tenda yang dihasilkan hampir di seluruh dunia. Tokoh yang menghasilkan struktur tenda adalah Michael Hopkin, Harold Mulbergh, Massimo Majowiecki, Mamoru Kawaguchi dan Matthys Levy (Media 2004, h.9).

Menurut Philip Drew orang-orang terdahulu sudah mengenal dua jenis struktur tenda, yaitu tenda kerangka dan tenda prategang. Pada sistem kerangka, mereka membentuk sebuah kerangka stabil, yang selanjutnya ditutupi oleh membran, yang berasal dari kulit binatang. Sedangkan pada sistem prategang, mereka membuat membrannya dalam keadaan tegang, dengan memakai bantuan struktur, yang berupa lengkungan (Candra 2005, h.5).

Seiring dengan berkembangnya zaman, tenda tidak hanya digunakan untuk berteduh saja melainkan untuk bermain anak-anak juga. Biasanya anak-anak jika bermain rumah-rumahan menggunakan kardus, tetapi sekarang sudah banyak orang tua yang membelikan atau membuat tenda dari bahan kain. Pada awalnya tenda hanya untuk di luar ruangan, tetapi saat ini terdapat pula untuk di dalam rumah agar orang tua dapat mengawasi anak sambil mengerjakan pekerjaan rumah.

Membuat tenda memerlukan beberapa komponen, yang diantaranya adalah kerangka, jendela, pintu, alas dan atap. Bahan yang digunakan kebanyakan berbahan parasut karena bahannya yang tipis dan mudah dilipat sampai ukuran kecil. Bentuk lekukan sebagai acuan bentuk dasar dari tenda. Hal itu dikarenakan dengan bentuk lekukan dapat menguatkan bentuk tenda dibanding bentuk yang hanya lurus saja.

Manfaat dari tenda anak bagi yang bermain di dalamnya secara tidak langsung anak diajarkan bagaimana melatih kemandirian. Melalui tenda anak dapat pula membangun imajinasi dan kreatifitasnya dengan berkreasi di dalam tenda tersebut seperti rumahnya sendiri. Seorang anak pasti akan memasukan mainannya dan barang-barang lainnya baik itu bantal, boneka, maupun hal lainnya. Tenda bermain dapat menstimulus untuk lebih bersosialisasi dengan teman-teman atau adiknya dan bahkan ibunya. Karena biasanya anak lebih senang mengajak teman-temannya untuk bermain bersama dengan mainan miliknya.

Pengertian tenda bermain yaitu salah satu mainan anak yang berbahan dasar kain atau jenis material lainnya dengan dilengkapi konstruksi sehingga dapat membentuk sebuah tenda bermain. Melalui tenda bermain, anak dapat bermain dengan ceria bersama teman-temannya. Tenda bermain yang dijual di pasaran tersedia dengan berbagai macam motif warna dan gambar. Terdapat tenda dengan motif gambar *princess*, *frozen*, *barbie*, binatang, dan gambar lainnya. Biasanya tenda yang dikhususkan untuk anak laki-laki bergambar mobil, *big hero*, dan lain-lain. Berikut beberapa contoh tenda yang dapat ditemukan di pasar:



Gambar 15. Aliexpress. Tenda. Tahun 2015. <http://id.aliexpress.com>



Gambar 17. Blibli. Tenda. Tahun 2015. <https://www.blibli.com>



Gambar 18. Alibaba. Tenda bermain. Tahun 2015. <http://indonesian.alibaba.com>

6. *Puzzle*

Puzzle merupakan suatu masalah atau misteri yang dipecahkan dengan kepandaian dan kreativitas sehingga anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Anak juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah alphabet, dan lain-lain. Solusi untuk *puzzle* memerlukan aturan dan konsep yang khusus.

Bermain *puzzle* merupakan media belajar, dimana anak akan dilatih bagaimana menyusun kembali dan melatih ingatannya. Sehingga dengan bermain *puzzle* akan melatih multi kecerdasan anak, yang salah satunya adalah

perkembangan multi kecerdasan seperti yang dikatakan oleh Soedjatmiko (2009) bahwa *puzzle* dapat meningkatkan kecerdasan *multiple* yaitu merangsang kecerdasan bahasa verbal, mengembangkan kecerdasan visual-spatial dan melatih kecerdasan emosional inter-personal.

Kemudian pengertian *puzzle* menurut Tarigan (2009) *puzzle* merupakan jenis permainan potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi yang utuh. Menurut Wahyuni Yolanita (2010) adalah kesukaran atau teka-teki. Media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah potongan-potongan gambar atau tiga dimensi yang dapat menjadi media belajar untuk proses melatih dan membawa pada perubahan diri dalam menyalurkan sumber informasi dan membangkitkan keinginan serta minat yang baru. Selain itu, dapat menjadi media untuk merangsang kegiatan belajar memecahkan masalah. *Puzzle* ini termasuk salah satu alat permainan edukatif berupa gabungan dari beberapa potongan gambar yang dapat membantu mengembangkan kreativitas berpikir anak.

Adapun beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan siswa sebagai berikut (Hadfield 2008):

- a. *Spelling puzzle*, yakni *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar.

- b. *Jigsaw puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- c. *The thing puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.
- d. *The letter(s) readiness puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- e. *Crosswords puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Puzzle merupakan media yang sangat menarik untuk belajar tentang bentuk, warna, hubungan benda-benda, melatih konsentrasi, dan kecerdasan logikal-matematikal. Rasa puas yang dirasakan oleh anak karena dapat memecahkan masalah merupakan salah satu manfaat dari *puzzle* itu sendiri. *Puzzle* yang sekarang beredar di toko-toko banyak variasinya, mulai dari segi bentuk, warna, ukuran, fungsi dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

7. Warna

Warna merupakan kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata sehingga dapat membangkitkan perasaan bagi yang melihatnya. Menurut Monica warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan melalui indra penglihatan.

Dalam kehidupan sehari-hari warna menjadi penting karena dapat membangkitkan perasaan yang spontan kepada siapapun yang melihatnya. Tanpa disadari warna dapat berpengaruh pada kehidupan sehari-hari, seperti membangkitkan rasa marah, nafsu makan, dan hal lainnya (Monica 2011).

Warna dapat berpengaruh terhadap suatu desain karena kesan pertama yang ditangkap oleh mata para konsumen adalah dari segi warna. Sebuah karya, desain atau benda akan lebih terlihat menarik dengan pengolahan warna. Monica (2011) menjelaskan bahwa warna memberikan vibrasi tertentu di dalam sebuah desain. Seorang desainer harus mempertimbangkan segi pewarnaan dalam membuat sebuah karya, desain atau produk. Melalui warna pesan yang terkandung di dalam sebuah karya dapat tersampaikan kepada *klien*. Warna bukan hanya sekedar hiasan, tetapi juga merupakan bahasa emosional dan simbolik (Monica 2011)

Secara umum warna dapat digolongkan menjadi tiga kelompok utama, yang diantaranya adalah:

- a) Warna primer: merah, biru dan kuning
- b) Warna sekunder: warna hasil campuran yang seimbang antara warna primer dengan warna primer.
- c) Warna tersier: merupakan hasil campuran warna sekunder dengan warna primer.

(Wahyu Gatot Budiyanto, dkk 2008, h.4).



Gambar 19. Warna primer dan sekunder, 2016. <http://www.catrumahminimalis.com>.

Dalam laporan penulisan Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa (SPKSR) Sania Rahmanita pada tahun 2014 dengan Judul “Desain Pelengkap Ruang Duduk Apartemen Bergaya Pop Minimalis dengan Teknik *Patchwork*” menjelaskan bahwa petunjuk untuk kemungkinan kombinasi warna oleh Brewster:

- a) *Monocromatic*, yaitu menggunakan *value* dan intensitas dalam satu warna.



Gambar 20. Monokromatik, 2016. <http://s264.photobucket.com>

- b) *Analogus*, yaitu pemakaian warna yang masuk dalam satu putaran dan warna satu dengan yang lainnya masih memiliki korelasi sehingga menghasilkan irama dan efek yang menarik.



Gambar 21. Warna Analogus, 2016. <http://1.bp.blogspot.com>

- c) *Complementary*, yaitu pemakaian warna yang berlawanan dari satu lingkaran warna.



Gambar 22. Warna Komplementer, 2016. <http://4.bp.blogspot.com>

Fokus pada Penciptaan Karya Tugas Akhir penulis yang memilih dan mengaplikasikan warna-warna kontras pada produk tenda bermain untuk anak usia 3-6 tahun. Hal ini, karena warna-warna kontras dapat membantu atau menarik perhatian anak ketika melihatnya dan anak akan lebih mudah mengingatnya.

Joni (1989) menuliskan bahwa kontras berasal dari kata Inggris yaitu *contrast* yang berarti bertentangan, berlawanan atau berpasangan. Terdapat dua jenis kontras, yaitu kontras saturasi dan kontras ekstensi. Pada penciptaan karya Tugas Akhir penulis jenis kontras yang digunakan adalah kontras saturasi. Joni menuliskan bahwa saturasi berhubungan dengan kemurnian warna atau intensitas warna. Kontras saturasi merupakan komposisi warna kontras di antara warna-warna murni, warna-warna kuat (Raka Joni 1989, h.102-103).

Kemudian, untuk memperoleh dominasi penulis menggunakan dominasi kontras berselisih (*discord*). Sanyoto mengatakan bahwa dominasi berselisih merupakan suatu jenis dominasi yang menggunakan kontras raut (Sadjiman Ebdy Sanyoto 2009, h.226)

Pengenalan konsep warna merupakan tahap permulaan bagi anak usia dini. Konsep warna dapat dikenalkan pada anak-anak melalui berbagai mainan. Manfaat pengenalan warna dapat mengembangkan kecerdasan, mengasah kemampuan mengingat, mengasah daya imajinasi anak, artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta berpikir kreatif.

8. Jenis-jenis Kain

Tahun 2015 penulis melakukan observasi ke Tanah Abang dan Cipadu. Beragam jenis kain yang tersedia disana. Namun, pada observasi tersebut penulis memfokuskan untuk survei jenis kain yang dapat digunakan sebagai bahan dasar tenda dan produk *puzzle*. Ada beberapa jenis kain yang biasa digunakan sebagai bahan dasar tenda, salah satunya adalah :

a. Nylon

Kain *nylon* berasal dari serat sintetis karet dan produk minyak bumi yang memiliki tekstur lembut, kuat, tidak mudah sobek, dan lentur saat ditarik (<https://fitinline.com>). Karakteristik kain *nylon* dalam industri tekstil yaitu fleksibilitas. Bahan ini, mudah dicuci, cepat kering, tidak menyusut dan merenggang. Kain nylon dikenal karena kekuatannya, elastisitas, tidak mudah rusak, serta ketahanannya terhadap minyak dan lemak. Selain itu, memiliki tingkat

serap yang rendah. Oleh karena itu, bahan ini sering digunakan untuk pakaian renang, olahraga, jaket, sarung mobil, dan lain-lain. Kelemahan kain nilon salah satunya adalah dapat terdegradasi oleh sinar ultraviolet. Selain itu, daya serap lembab yang rendah, pada suhu setrika 180°C nilon mulai lengket dan rusak pada suhu 230°C dan meleleh pada suhu 250°C. Berikut dibawah ini merupakan beberapa kelebihan kain nylon selain yang sudah dipaparkan di atas:

- 1) Tidak mudah terkoyak atau lecet
- 2) Tahan terhadap air dan panas
- 3) Tidak mendukung berkembangnya jamur dan kerusakan kimia
- 4) Daya tahan dan ketebalan yang baik serta kuat.
- 5) Mudah menyerap warna dan cepat kering.
- 6) Tidak panas

b. Parasut

Kain parasut merupakan bahan yang dikenal sangat tipis dan relatif kedap air. Bahan baku yang digunakan pada pembuatan kain parasut adalah sejenis poliester sehingga dapat dipastikan bahan parasut tidak dapat menyerap keringat atau udara. Kelebihan bahan parasut selain anti air juga mudah dibersihkan, cepat kering dan tidak menimbulkan bau.

Kain parasut merupakan salah satu kain yang memiliki banyak warna, tekstur dan umumnya terbuat dari konstruksi benang poliester. Kain parasut banyak jenisnya dan biasanya tergantung dari *finishing* kainnya. Jenis kain parasut ada yang bersifat anti air dan ada pula yang tidak anti air. Pada situs

<https://fitinline.com> dituliskan bahwa zaman dulu bahan parasut terbuat dari sutra, namun sekarang terbuat dari *polyester*. Terkadang dilapisi dengan silikon untuk meningkatkan kinerja dan konsistensi.

Secara keseluruhan, bahan parasut mengandung plastik. Namun, rata-rata memiliki kualitas yang berbeda satu sama lain. Ada yang tebal, kuat, serta lembut, namun ada juga bahan parasut yang tipis, kasar bahkan tembus pandang. Bahan parasut terbagi menjadi beberapa jenis, yang diantaranya adalah parasut bewai, parasut furing dan parasut metalik.

1) Parasut bewai

Bahan parasut bewai tergolong bahan yang benar-benar anti air sehingga banyak digunakan untuk jas hujan. Bahan ini mampu melindungi tubuh dari terpaan hujan deras.

2) Parasut voering

Bahan ini dikenal sangat tipis, umumnya digunakan sebagai bahan pelapis atau furing pada jaket. Untuk membuat model jahitan kotak diagonal atau memberikan kesan tebal pada jaket, bahan ini biasanya dikombinasikan dengan dakron.

3) Parasut metalik

Bahan ini memiliki warna yang lebih mengkilap. Seringkali diimplementasikan pada jaket casual ataupun jaket varsity. Jika bahan ini disetrika, maka akan mengakibatkan lapisan parasutnya mengkerut dan mudah sobek.



Gambar 23. Jenis parasut, 2015. <http://www.tokolangsunglancar.com>



Gambar 24. Fitinline, Kain Parasut Anti Air, 2016. <https://fitinline.com>

c. Kanvas

Kanvas termasuk pada kategori *cotton*, lebih tepatnya katun dan linen. Penggunaan kain kanvas pada awalnya untuk kebutuhan tenda, layar perahu, tas lapangan, ataupun hal-hal lain yang membutuhkan ketahanan yang kuat. Pada perkembangannya kanvas diproduksi juga untuk kebutuhan *fashion*, seperti pakaian ataupun sepatu. Di pasaran jenis kain kanvas yang cukup tebal tapi masih nyaman dipakai sebagai pakaian adalah kanvas marsoto dan kanvas *oxford*. Kain kanvas memiliki ketebalan yang sempurna.

Pada awalnya, kanvas terbuat dari jerami sehingga kain tersebut dikenal kuat dan kokoh. Saat ini kanvas banyak terbuat dari kapas dan linen, namun tidak mengurangi kekuatan dari kain kanvas itu sendiri. Adapula kain kanvas yang

terbuat dari bahan sintetis, misalnya dari polyester yang dicampur dengan katun sehingga bahan ini akan lebih kaku dari kanvas yang tanpa campuran polyester. Kain kanvas terdapat beberapa jenis, yang salah satunya adalah jenis baby canvas.

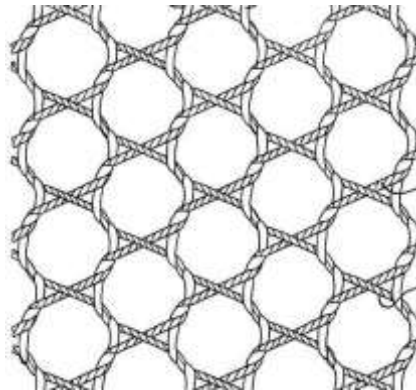
Ketiga jenis bahan tersebut merupakan salah satu yang biasa digunakan untuk produk tenda karena kekuatan dan kelemahan masing-masing. Pada umumnya kebanyakan memakai bahan parasut karena harganya lebih murah. Adapun bahan yang dapat digunakan untuk melengkapi tenda dan bahkan biasa digunakan untuk kelambu agar dapat melindungi anak dari nyamuk saat tidur. Dalam pembuatan karya seni rupa penulis memilih bahan tile sebagai jendela atau sebagai sirkulasi udara pada produk tenda yang dibuat penulis.

a. Tile

Tile dalam pengertiannya dapat diartikan sebagai *Tulle: A fine, often starched net of silk, rayon, or nylon, used especially for veils, tutus or gowns*. Arti dari kalimat itu adalah jaring berkualitas baik, yang seringkali kaku, terbuat dari sutra, rayon, atau nilon yang banyak digunakan untuk kain penutup kepala, rok ballerina atau gaun (Mifflin 2006, 185).

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa tile merupakan jenis kain berjaring transparan yang bersifat ringan, memiliki kualitas baik, dikenal sebagai bahan gaun pengantin. Pada mulanya nama kain tile ini diambil dari kota Tulle di wilayah tengah selatan Perancis sekitar 1700 SM. Tile pertama kali dibuat dengan menggunakan mesin pada tahun 1768 di Perancis (Waters 2009). Pada saat itu, tile dibuat dengan rajutan kain membentuk heksagonal yang mirip dengan sarang lebah.

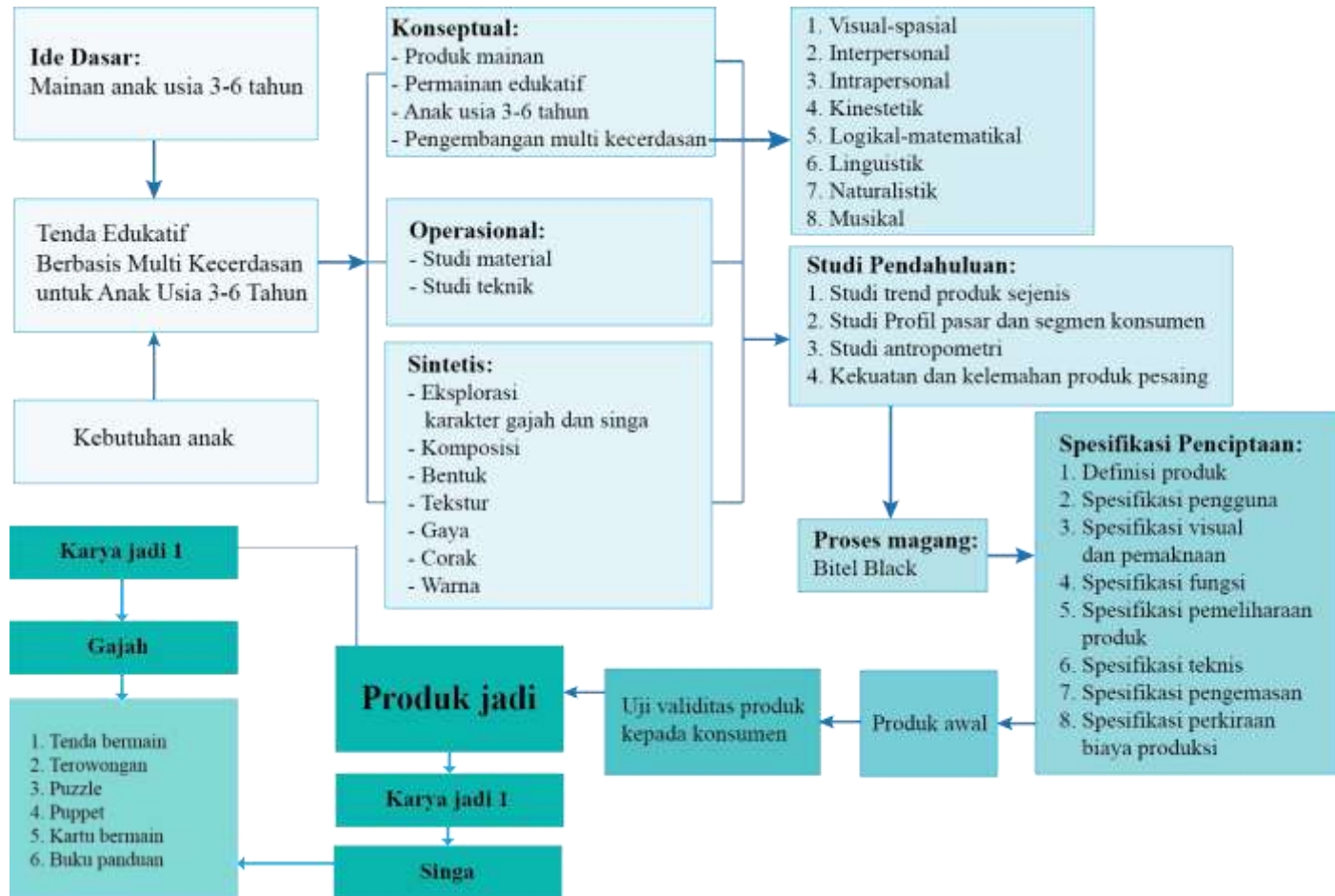
Mayoritas tile disebut juga bobbinet. Bobbinet atau tile asli adalah jenis tertentu dari tile jaring yang dibuat di Inggris sejak penemuan mesin bobbinet pada tahun 1806 oleh John Heathcoat. Bobbinet dibuat dengan melilitkan benang pakan sekitar benang lungsi, yang menciptakan desain heksagonal yang kuat dengan kecenderungan tidak merubahnya atau jatuh keluar dari bentuk, benang dibungkus untuk mempertahankan keadaan ketegangan. Dari struktur itulah menghasilkan tile jaring yang ringan, kuat dan tahan lama untuk menahan berat. Gambar 21. adalah struktur jaring kain tile:



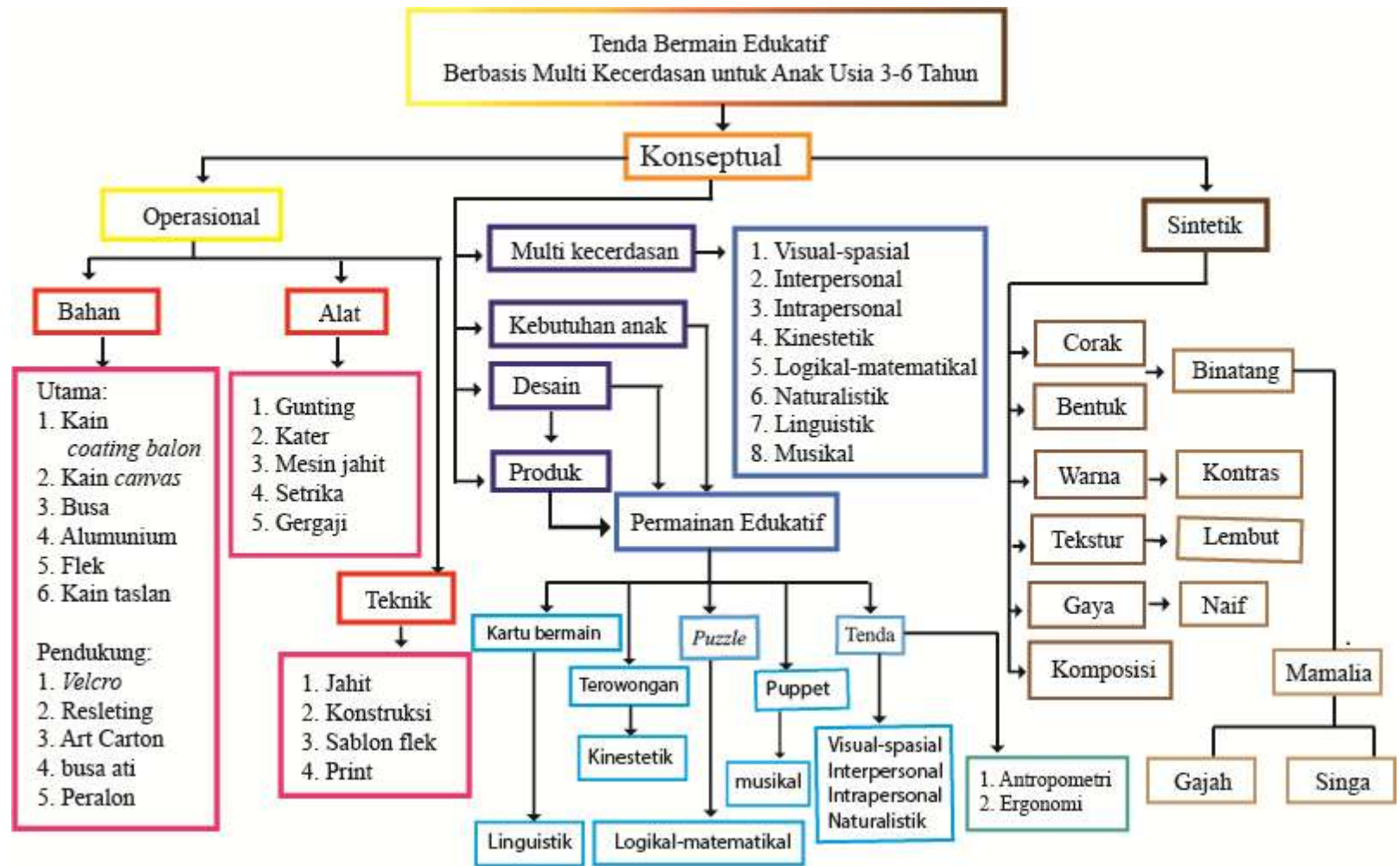
Gambar 25. *The structure of bobbinet tulle is hexagonal*, Julia Bremble, 2014

Karakter bahan tile yaitu halus, transparan, kaku dan terbuka. Jenis finishing untuk *tile* halus biasanya terbuat dari serat yang tahan terhadap panas dan sutra, sedangkan untuk *tile* dengan *finishing* kaku diberi kanji atau resin tipe plastik. Dalam pemakaiannya bahan tile rentan dengan kerusakan seperti mudah robek. Bahan tile yang diberi *finishing water soluble* akan lemas ketika dicuci dan dikenakan, karena setelah tahap akhir selesai jaring tile akan tertarik dan tambah memanjang. Untuk perawatan tile cukup di *dry clean* karena konstruksi bahan ini harus ditangani dengan hati-hati (Arumsari 2008).

C. Kerangka Berpikir



Bagan 5. Kerangka Berpikir. Dok. Pribadi. 2016



Bagan 6. Konsep Penciptaan. Dok. Pribadi. Tahun 2016

III. PROFIL MAGANG

A. Deskripsi, Lokasi dan Waktu Magang

Proses penciptaan karya seni rupa diperlukan kegiatan magang kepada praktisi ahli di bidang penciptaan yang akan dibuat penulis. Proses belajar ini melibatkan narasumber ahli bidang desain dan produksi. Proses magang dilakukan untuk menimba ilmu, menambah wawasan, mengasah kemampuan, serta pengalaman artistik dalam Penciptaan Karya Seni.

Kegiatan magang dilakukan di Bitel Black, sebuah *home industry* yang bergerak di bidang *cover* mobil berlokasi di Jln. Kelapa Dua Wetan III No. 66 Rt 06/01. Ciracas. Jakarta Timur 13730. Pemilik *home industry* tersebut bernama ibu Rizka Anggraini dan bapak Imbransyah.

Dalam proses Penciptaan Karya Seni Rupa, kegiatan magang diperlukan oleh penulis untuk mengembangkan ide kreatif dan memahami proses produksi desain produk menggunakan bahan tekstil. Selama proses magang penulis melakukan konsultasi dengan kedua narasumber yaitu ibu Rizka Anggraini dan bapak Imbransyah. Proses magang ini dilaksanakan selama 32 hari mulai dari tanggal 22 Desember 2015 sampai 03 Maret 2016 setiap pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 20.00 WIB.

Pada proses magang ini, banyak sekali ilmu yang diperoleh oleh penulis. Kedua narasumber adalah orang yang sangat mengerti mulai dari proses produksi

hingga pemasaran. Produk *cover* mobil tersebut sangat laku di pasaran dan merupakan produk yang inovatif.

B. Pengalaman yang Diperoleh

Selama kegiatan magang, penulis mendapatkan berbagai macam pengalaman dan ilmu mengenai desain, pola, sablon, konstruksi, tekstil, jahit, pola, tenda, cara menentukan harga jual suatu produk dan hal lainnya. Pada proses magang tersebut penulis melakukan proses eksplorasi karya dalam bentuk *mock up* dan pembuatan karya untuk sidang Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.

Setelah magang di Bitel Black penulis dapat memperkuat dan mengembangkan konsep karya, teknik, bahan yang digunakan, perpaduan warna serta dapat merancang konstruksi tenda sehingga terlihat lebih menarik untuk anak-anak. Ilmu yang di dapat pada proses magang menjadi acuan untuk membuat karya selanjutnya pada sidang Tugas Akhir.

C. Implikasi

Kegiatan magang yang dilakukan penulis merupakan sebuah proses pengembangan diri dalam mengeksplorasi sebuah rancangan produk yang baik dan tepat. Hal ini tentunya sangat mempengaruhi penulis untuk mengevaluasi dan memahami proses perancangan suatu produk. Hal ini akan menjadi sebuah pengalaman untuk menghasilkan karya penciptaan yang lebih baik dari sebelumnya.

Adapun implikasi dari kegiatan magang di Bitel Black, yaitu:

1. Konseptual

Pada awalnya penulis akan membuat produk-produk mainan yang pada akhirnya setelah hasil diskusi dengan narasumber dan pembimbing penulis dapat menentukan untuk membuat produk tenda edukatif. Kemudian, masukan lainnya dari segi konsep adalah mengenai komponen pelengkap mainannya sehingga yang pada awalnya akan membuat tenda saja, pada akhirnya dilengkapi dengan matras *puzzle* dan terowongan untuk kecerdasan kinestetik.

Implikasi setelah sidang seminar, disarankan menambah permainan edukasi pendukung untuk kecerdasan musikal dan linguistik. Penambahan permainan edukasi pendukung yaitu boneka jari untuk kecerdasan musikal dan kartu bermain untuk kecerdasan linguistik. Oleh karena itu, untuk Penciptaan Karya Tugas Akhir tenda edukatif dilengkapi dengan 4 permainan edukasi pendukung. Pada karya Tugas akhir tema binatang untuk produk tenda edukatif yaitu binatang gajah dan singa.

2. Operasional

Implikasi dari kegiatan magang adalah penggunaan jenis kain anti air, yang diantaranya *nylon coating* dan *coating* balon. Kemudian teknik konstruksi dan teknik sablon flek yang diimplementasikan menjadi struktur tenda serta *puzzle*. Sebagai hasil eksplorasi bahan rangka, yang diantaranya menggunakan fiber, peralon dan akhirnya memutuskan menggunakan bahan alumunium.

Implikasi setelah sidang seminar merupakan lanjutan dari proses magang yaitu menggunakan sablon flek, konstruksi dan jahit. Namun, dari segi konstruksi lebih disederhanakan lagi agar lebih efektif dan efisien dalam proses perakitan.

3. Sintetik

Implikasi proses magang dari segi sintetik adalah mengkombinasikan warna dan ilustrasi binatang jerapah serta merangkai konstruksi sehingga menjadi satu kesatuan yang terlihat indah dan secara visual terlihat seperti bentuk jerapah sesuai untuk anak-anak dengan gaya naif.

Implikasi setelah sidang seminar, untuk Penciptaan Karya Tugas Akhir mengembangkan dan memperkuat konsep warna, yaitu warna kontras lebih ditonjolkan. Pengembangan bentuk, warna, corak serta ilustrasi menjadi konsep visual dalam desain.

IV. KONSEP PENCIPTAAN

A. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan hal yang dapat dilakukan sebelum memulai proses produksi. Saat ini, banyak cara untuk dapat menjual atau memasarkan suatu produk. Penulis telah melakukan observasi melalui beberapa situs internet, majalah, toko mainan dan tempat bermain anak-anak guna mencari inspirasi dan melihat produk sejenis yang akan dirancang oleh penulis. Observasi yang dilakukan antara lain adalah studi *trend* mainan anak-anak, minat anak, yang dibutuhkan anak, kekuatan dan kelemahan produk pesaing, serta alternatif rancangan awal. Observasi dilakukan di beberapa tempat, yang diantaranya adalah IKEA, Informa, Kidzania, Pacific Place, Mall Artha Gading, Toys Kingdom, Transmart, SD IT Qurrota A'yun, TK IT Qurrota A'yun, SDN Rawamangun 12 Pagi, Taman Kampung Ambon, dan Anglo Chinese School (Tiara Bangsa).

1. Studi *Trend* Produk Sejenis

Terdapat beragam mainan anak-anak di pasaran sehingga penulis melakukan identifikasi mengenai produk yang sedang menjadi *trend* masa kini serta produk yang dibutuhkan di pasaran. Maraknya kebutuhan produk mainan edukatif dapat menjadi peluang dalam menciptakan produk mainan berbasis edukatif karena dapat menstimulus dan mengoptimalkan perkembangan multi

kecerdasan anak agar perkembangannya tidak terhambat ketika sudah beranjak dewasa. Penulis lebih memfokuskan pada produk tenda bermain dan *puzzle*.

Observasi *trend* produk sejenis dilakukan agar dapat mengetahui perkembangan produk sejenis yang sudah beredar di pasaran. Pada tahap ini, dapat dilakukan sebagai perbandingan berbagai aspek baik dari segi desain, gaya dan fungsi produk itu sendiri. Dari hasil observasi, produk yang sejenis dengan karya penciptaan penulis terdapat di Toys Kingdom dan IKEA. Pada gambar 3 (a) di desain oleh IKEA di Swedia dan gambar 3 (b) dibuat di Vietnam dan di impor dari PT. Hero Supermarket, Tbk. Berikut produk sejenis yang terdapat di Toys Kingdom dan IKEA:



Gambar 26. Toys Kingdom. *Play Tent*. Dok. Pribadi. Tahun 2015



Gambar (a).






Gambar (b).

Gambar 27 (a) (b). IKEA, *Play Tent*. Dok. Pribadi. Tahun 2015

Produk tenda pada gambar 41 dan 42 desain bentuk tenda masih seperti pada umumnya yang berbentuk segitiga, kotak dan atap yang kerucut. *Pattern* pada kain tenda sederhana tidak terlalu banyak gambar terkecuali pada gambar 41 yang bertuliskan “*Sweet Shop*”. Namun, pada gambar 42 (a) tenda menyerupai ruang sirkus sehingga warna dan bentuk menyerupai ruang sirkus. Harga produk tenda pada gambar 42 (a) adalah Rp 379.000,- dan harga produk tenda pada gambar 42 (b) Rp 499.000,-.

Kemudian penulis melakukan observasi melalui situs internet mengenai produk tenda bermain. Hasil observasi yang ditemukan oleh penulis adalah beragamnya produk tenda baik dari segi teknik, material, motif, bentuk, dan lain sebagainya. Berikut adalah hasil studi produk-produk sejenis yang dilakukan oleh penulis:

No.	Negara	Produk Tenda	Deskripsi
1.	Swedia	 <p>Gambar 28. <i>Play tent</i>, 2015. http://www.parentcentre.co.uk</p>	Produk tenda dari Swedia kebanyakan bentuk atap tenda kerucut dan warna yang digunakan bernuansa merah dan kuning. Bahan dasar menggunakan bahan katun dan parasut.
2.	Cina	 <p>Gambar 29. Ali Express, Jenis-jenis Tenda Bermain, 2015. http://Aliexpress.com</p>	Produk tenda dari Cina dengan beragam merk, yang diantaranya adalah TMO, Aole, CYF, Abris, Oem, Baolong Toy, <i>Jumping Dragon</i> dan lain sebagainya. Model dan bentuk produk tenda di Cina lebih beragam. Bentuk tenda terdapat bentuk binatang, rumah, kereta, dan lain sebagainya. Bahan yang digunakan adalah parasut, kawat baja elastis, fiber, dan plastik. Corak yang digunakan menggunakan teknik digital print.

3.	Indian	 <p>Gambar 30. Ylovetoys, <i>Indian Story Tipi Play Tent</i>. 2014. http://www.amazon.com</p>  <p>Gambar 31. <i>Teepee</i>, 2015. http://www.habausa.com</p>  <p>Gambar 32. SOABE, <i>Elephant Teepee</i>. 2015. https://id.pinterest.com</p>	<p>Produk tenda di Indian seringkali disebut <i>teepee</i>. Desainer tenda di Indian salah satunya adalah Ylovetoys dan Soabe. Jenis bahan yang digunakan adalah bahan kanvas dan katun. Konstruksi menggunakan bahan kayu, kawat baja. Corak menggunakan teknik digital <i>print</i>. Ilustrasi atau tema pada tenda bernuansa Indian dengan corak dan ragam hias khas Indian. Model tenda dan konstruksi menyerupai tenda pada zaman dahulu, yang membedakannya adalah bahan dasar tenda dan teknik. Pada zaman dahulu tenda menggunakan bahan dasar alami, seperti kulit binatang dan serat alam lainnya.</p>
4.	Amerika	 <p>Gambar 33. Lisa, <i>Tent</i>. 2013. http://www.popsugar.com/moms/Land-Nod-Holiday</p>  <p>Gambar 34. Martha Stewart, <i>Play Tent Modern</i>. 2014. http://coolmompicks.com</p>	<p>Produk tenda bermain di Amerika seringkali disebut <i>teepee</i>. Tenda dengan bentuk mobil merupakan salah satu produk tenda di Amerika. Desainer tenda adalah Lisa. Bahan dasar yang digunakan adalah kanvas dan konstruksi menggunakan bahan dasar besi. Corak menggunakan teknik digital <i>print</i>.</p> <p>Pada jenis tenda karya Martha Stewart bentuk sangat sederhana dan kain berwarna polos. Bahan dasar yang digunakan adalah kain katun dan konstruksi menggunakan bahan dasar kayu. Tenda berbentuk segitiga.</p>

4.	Amerika	 <p data-bbox="536 875 924 922">Gambar 35. LMT, Peekabo Teepee. 2012. https://id.pinterest.com</p>	<p data-bbox="975 338 1353 640">Pada produk tenda karya Love My Teepee (LMT) diberi nama Peekabo Teepee. Tenda berbentuk segitiga. Bahan dasar yang digunakan adalah kain kanvas dan konstruksi menggunakan bahan dasar kayu. Produk tenda karya LMT semuanya berbentuk segitiga dan corak menggunakan teknik digital <i>print</i>.</p>
----	---------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 4. Produk Tenda Sejenis

Disimpulkan, bahwa penghasil produk tenda terbanyak adalah di Cina dengan bentuk dan model lebih bervariasi dibandingkan dengan tenda di negara Amerika, Indian, dan Swedia. Cina banyak mengeksport produk-produknya ke luar negeri. Begitupun dengan produk tenda bermain. Jenis tenda yang terdapat di Cina adalah tenda yang dapat dilipat dengan rangkanya, tanpa harus melepas rangka terlebih dahulu. Material yang digunakan adalah bahan parasut dan kawat baja elastis, sehingga tenda dapat digunakan di dalam atau di luar ruangan.

Di Indian jenis tenda bermain disebut *teepee*. Bentuk *teepee* hampir semua berbentuk segitiga, jenis ini hanya dapat digunakan di dalam ruangan. Material yang digunakan adalah kanvas dengan teknik *print*. Corak yang digunakan bernuansa Indian. Kemudian, di Swedia variasi model tenda sangat terbatas, hampir semua berbentuk melingkar. Sedangkan di Amerika dan Jepang model tenda cukup bervariasi.

2. Studi Material: Alat, Bahan dan Teknik

Hasil dari mengamati produk-produk sejenis yang terdapat di situs internet, majalah, IKEA dan Toys Kingdom, yang dapat dilakukan selanjutnya adalah mengunjungi dan survei ke tempat-tempat yang menjual beraneka ragam jenis kain untuk tenda dan *puzzle*, yang diantaranya adalah pasar Tanah Abang dan pasar Cipadu.

Kemudian, untuk konstruksi dilakukan survei ke toko-toko *adventure*, toko bangunan dan toko alumunium. Selanjutnya, untuk corak yang menggunakan teknik sablon flek dilakukan survei ke toko-toko perlengkapan sablon, yang diantaranya adalah toko sablon di Kebayoran, Toko Sigitama, Toko Sinar Terang, dan PT. Primelite. Survei tersebut bertujuan agar dapat mengenal langsung jenis, tekstur, dan sifat material yang akan digunakan serta mengetahui harga sehingga dapat memperkirakan biaya produksi.

a. Harga Kain

No.	Jenis kain	Satuan	Jumlah	Harga
1.	Kanvas	m	1	Rp 35.000,- sampai Rp Rp 45.000,-
2.	Diadora	kg	1	Rp 35.000,-
3.	Lotto	kg	1	Rp 35.000,-
4.	Organdi	m	1	Rp 13.500 sampai Rp 15.000,-
5.	Tile	m	1	Rp 9.000,- sampai Rp 20.000,-
6.	Nylon coating	yard	1	Rp 18.000,- sampai Rp 25.000,-
7.	Nilon	yard	1	Rp 18.000,- sampai Rp 25.000,-
8.	Cordura	m	1	Rp 60.000,-

Tabel 5. Survei harga kain

b. Harga Material Rangka

No.	Material	Satuan	Jumlah	Harga
1.	Fiber	cm	52	Rp 10.000,- sampai Rp 30.000,-
2.	Pvc	m	3	Rp 12.000,- sampai Rp 30.000,-
3.	Alumunium	batang	1	Rp 45.000,-

Tabel 6. Survei harga material rangka

c. Harga Bahan Flek Sablon

No.	Jenis Flek	Satuan	Jumlah	Harga
1.	Flek korea PVC	m	1	Rp 60.000,-
2.	Flek <i>flessa</i>	m	1	Rp 110.000,-
3.	PS Film	m	1	Rp 148.000,-
4.	<i>Handyflex</i>	m	1	Rp 125.000,-
5.	Politape	m	1	Rp 110.000,-

Tabel 7. Survei harga flek

Dari hasil survei harga dan kualitas kain, material dan bahan flek, akhirnya penulis memilih untuk menggunakan kain *nylon coating* sebagai bahan dasar tenda, *baby canvas* sebagai bahan dasar *puzzle*, alumunium sebagai bahan dasar rangka, dan flek *flessa*, PS Film serta *handyflex* sebagai bahan dasar corak. Pemilihan bahan dan material berdasarkan kualitas.

3. Studi Profil Pasar dan Segmen Konsumen

Peluang kebutuhan konsumen terhadap permainan edukatif yang dapat menstimulus perkembangan multi kecerdasan semakin berkembang pesat. Melihat peluang ini, penggunaan tenda bermain dengan dilengkapi *puzzle* yang memiliki karakter bentuk binatang dan suasana yang menyenangkan dapat dijangkau oleh konsumen kalangan menengah ke atas yang memiliki anak usia 3-6 tahun. Konsumen akan melihat kegunaan tenda yang tidak hanya menjadi penghias ruangan atau sekedar tenda untuk berteduh tetapi juga memiliki kegunaan sebagai mainan yang dapat menstimulus perkembangan anak dan memberikan suasana menyenangkan serta aman.

Hasil observasi penulis ke Informa, tempat bermain dan rumah ibu Ayu yang memiliki anak bayi, terlihat bahwa untuk ruang bermain dan kamar tidur

anak menyukai gambar-gambar binatang karena dapat meningkatkan daya imajinasi anak. Berikut adalah hasil dokumentasi tempat tidur yang bercorak binatang:



Gambar (a). Informa.



Gambar (b). Kamar Bayi.

Gambar 36 (a)(b). Observasi corak. Dok. Pribadi. Tahun 2015

Saat melakukan survei atau observasi ke beberapa tempat dilakukan identifikasi produk yang ada di tempat tersebut. Hasil observasi dan survei pasar semakin memperkuat ide penulis untuk merancang produk serta dapat melihat peluang produk yang sejenis di pasaran mengenai kekuatan dan kelemahan produk yang sudah ada. Selain itu, dari hasil survei membuka peluang untuk penulis menciptakan produk yang bercorak binatang.

Kebutuhan pasar dari produk mainan edukatif yang sudah ada, penulis dapat mengetahui dan mengamati keragaman bahan, bentuk, serta warna pada media membangun kreativitas anak. Pemilihan warna dan bentuk mainan setiap orang memiliki pilihannya masing-masing. Hal tersebut dapat menjadi tolok ukur dalam menciptakan sebuah produk mainan yang berunsur mendidik. Kebanyakan konsumen selalu menginginkan kualitas terbaik dengan harga yang terjangkau. Oleh karena itu, penulis dituntut untuk menciptakan suatu produk yang benar-

benar dapat diandalkan ketahanan produknya untuk memberikan suatu kepuasan tersendiri sehingga dapat diterima di masyarakat.

Konsumen yang sering dijumpai di pasar biasanya selalu memilih produk yang akan dibelinya karena berbagai pertimbangan, mulai dari harga, mutu, dan nilai ketahanan produk. Oleh karena itu, persaingan pasar akan mendorong munculnya produk yang paling unggul. Biasanya produk yang akan mudah terserap pasar adalah dari kualitas terbaik dengan nilai kreatif yang tinggi.

Dunia pertekstilan mampu menghasilkan produk tekstil yang beragam jenisnya guna memenuhi kebutuhan masyarakat. Tekstil tidak hanya difungsikan untuk keperluan sandang saja, melainkan untuk perlengkapan mainan anak juga. Oleh karena itu, desain mainan edukatif anak usia 3-6 tahun dapat dijadikan ide pembuatan produk sebagai pengenalan warna dan bentuk pada anak-anak.

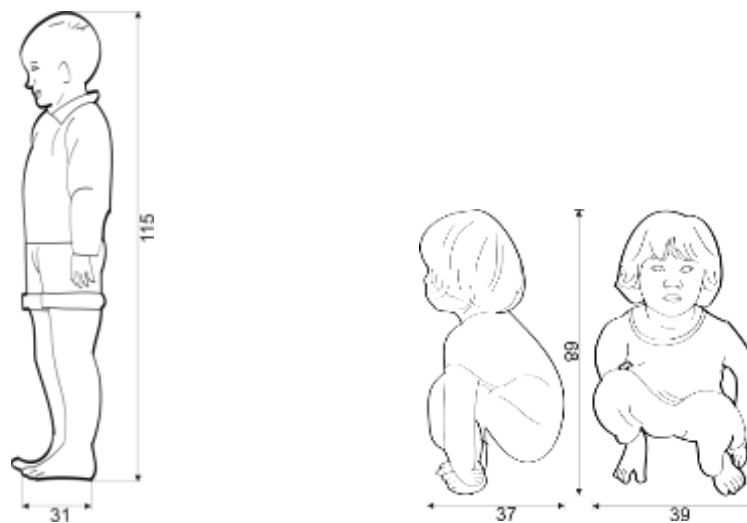
Suatu mainan atau permainan seharusnya tidak memiliki status *gender* agar anak dapat bermain bebas dengan siapapun. Setiap permainan memiliki fungsinya masing-masing sehingga baik anak perempuan maupun laki-laki dapat merasakan manfaatnya. Tenda bermain, *puzzle*, puppet dan kartu bermain dapat digunakan oleh anak perempuan maupun laki-laki. Hasil survei dari situs internet, terdapat beberapa produk tenda yang digunakan khusus untuk laki-laki dan perempuan. Hal ini, dibedakan dari penggunaan corak tenda. Namun, pada dasarnya memiliki fungsi yang sama sehingga dapat digunakan oleh siapapun.

Tenda bermain dan *puzzle* berbahan kain dengan ukuran besar sedikit sulit ditemukan di toko mainan dan *mall*. Di Indonesia tidak semua toko mainan dan *mall* menjual produk tersebut. Dari hasil survei penulis, terdapat beberapa tempat

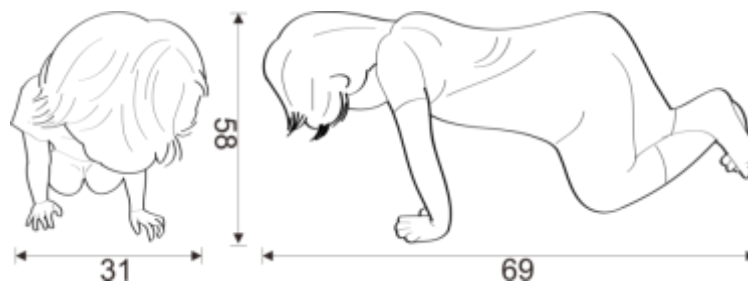
yang menjual produk tenda, yang diantaranya adalah IKEA, Toys Kingdom, Toko Mainan Kayu, Toys Tent Car, Toko Mainan Bandung, Wootata, serta dari situs internet yaitu Aliexpress dan Alibaba. Namun, semua toko dan situs internet yang dikunjungi penulis produk tenda impor dari Cina dan Swedia.

4. Studi Antropometri

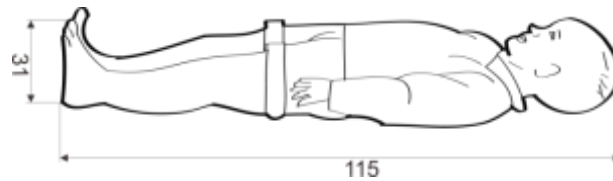
Antropometri merupakan ukuran tubuh manusia yang dibutuhkan untuk membuat desain produk yang ergonomis. Studi antropometri anak usia 3-6 tahun dilakukan agar ketika menggunakan dan berada di dalam ruang tenda anak merasa nyaman dan menjaga kesehatan perkembangannya.



Gambar (a). Antropometri berdiri skala 1:15. Gambar (b). Antropometri jongkok skala 1:20.
Gambar 37 (a)(b). Antropometri skala 1:15. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 38. Antropometri merangkak anak usia 6 tahun skala 1:10. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 39. Antropometri posisi tidur anak usia 6 tahun skala 1:15. Dok. Pribadi. 2016

Antropometri tubuh anak menggunakan ukuran tubuh anak Asia, penulis melakukan studi antropometri pada 10 tubuh anak usia 3-6 tahun. anak usia 3 tahun berjumlah 2 orang, anak usia 4 tahun 2 orang, anak usia 5 tahun berjumlah 2 orang, anak usia 6 tahun 4 orang. Berikut adalah percentil antropometri tubuh anak Asia:




Antropometri tubuh anak usia	Keterangan	Tinggi	Lebar
3 tahun	Berdiri	88	22
	Duduk sila	49	26
	Duduk kaki memanjang	49	50
	Jongkok	53	25
	Merangkak	30	65
	Tangan terlentang	-	93
	Wajah	12	8
4 tahun	Berdiri	104	26
	Duduk sila	56	30
	Duduk kaki memanjang	56	56
	Jongkok	59	30
	Merangkak	39	75
	Tangan terlentang	-	102
	Wajah	17	13
5 tahun	Berdiri	107	28
	Duduk sila	54	34
	Duduk kaki memanjang	54	69
	Jongkok	63	35
	Merangkak	50	78
	Tangan terlentang	-	108
	Wajah	22	20
6 tahun	Berdiri	115	31
	Duduk sila	60	35
	Duduk kaki memanjang	60	75
	Jongkok	68	39
	Merangkak	58	69
	Tangan terlentang	-	120
	Wajah	22	20




Tabel 8. Antropometri tubuh anak usia 3-6 tahun. Dok. Pribadi. Tahun 2016

5. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing

Berdasarkan hasil observasi mengenai produk sejenis yang telah dilakukan baik secara langsung maupun melalui situs internet, dapat diidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari produk pesaing. Adapun kekuatan dan kelemahan produk pesaing, yang diantaranya sebagai berikut:


a. Tenda



No.	Produk	Kekuatan	Kelemahan
1.	 <p>Gambar 40. Aliexpress, <i>Play Tent</i>, 2015. http://id.aliexpress.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dilipat - Bahan yang digunakan anti air - Mudah dibersihkan - Ringan - Dapat digunakan di dalam dan di luar ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Bahan parasut panas jika terkena sinar matahari - Jenis kain tidak menyerap udara - Teknik pada corak terlalu umum, yaitu dengan teknik digital print
3.	 <p>Gambar 41. Alicdn, <i>Animal Tent</i>, 2015. http://g02.a.alicdn.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bercorak binatang - Mudah dilipat - Konstruksi menyatu dengan tenda 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak terdapat mainan di dalamnya - Bentuk tidak menggambarkan karakteristik beruang - Corak menggunakan teknik yang umum, yaitu digital print
4.	 <p>Gambar 42. Alibaba, <i>Play Tent Children</i>, 2015. http://indonesian.alibaba.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tenda berbentuk kura-kura - Ukuran tenda besar sehingga anak lebih leluasa bermain - Jenis kain anti air, yaitu parasut - Konstruksi mudah di bongkar pasang 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak dapat digunakan di dalam rumah karena berukuran besar - Bahan parasut panas jika terkena sinar matahari - Jenis kain tidak menyerap udara - Teknik pada corak terlalu umum, yaitu dengan teknik digital print

No.	Produk	Kekuatan	Kelemahan
5.	 <p>Gambar 43. Alibaba, <i>Play Tent Giraffe</i>, 2015. http://indonesian.alibaba.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat sirkulasi udara - Jenis kain bagian leher sampai kepala anti air - Mudah dibersihkan - Mudah di bongkar pasang - Dapat digunakan di luar atau di dalam ruangan - Tenda berbentuk jerapah 	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran terlalu kecil. - Tekstur kain kasar - Teknik pada corak terlalu umum, yaitu dengan teknik digital print
8.	 <p>Gambar 44. <i>Teepee</i>, 2015. Pinterest.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah di cuci - Mudah di bongkar pasang - Aman untuk anak tidur 	<ul style="list-style-type: none"> - Konstruksi tenda kurang kuat - Hanya dapat digunakan di dalam rumah - Teknik pada corak terlalu umum, yaitu dengan teknik digital print
9.	 <p>Gambar 45. Pacific Play Tents <i>Safari Tent and Tunnel</i>, 2015. https://id.pinterest.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat terowongan pada tenda - Konstruksi tenda kuat - Mudah dibongkar pasang 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak terdapat mainan di dalamnya - Bahan parasut panas jika terkena sinar matahari - Jenis kain tidak menyerap udara - Kurang sirkulasi udara

Tabel 9. Kekuatan dan kelemahan produk tenda

b. *Puzzle*




No.	Contoh Produk	Bahan	Kekuatan	Kelemahan
1.	 <p>Gambar 46. <i>Puzzle Piece Pillows</i>, 2015. https://id.pinterest.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kain katun - Dakron 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Puzzle</i> menggunakan bahan dasar kain - Isi di dalam <i>puzzle</i> menggunakan dakron sehingga nyaman digunakan anak-anak - Bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak terdapat gambar yang dapat menjadi pengetahuan anak ketika <i>puzzle</i> selesai disusun. - Warna kurang menggambarkan keceriaan untuk anak - Potongan mudah

			<p>menyerupai <i>puzzle</i> dan rapi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aman digunakan oleh anak 	<p>terlepas dari susunannya.</p>
2.	 <p>Gambar 47. <i>Puzzle</i>, 2015. https://id.pinterest.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kain katun - Dakron 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Puzzle</i> menggunakan bahan dasar kain - Isi di dalam <i>puzzle</i> menggunakan dakron sehingga nyaman digunakan anak-anak - Bentuk menyerupai <i>puzzle</i> pada umumnya dan rapi - Aman digunakan oleh anak 	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak terdapat gambar yang dapat menjadi pengetahuan anak ketika <i>puzzle</i> selesai disusun. - Potongan mudah terlepas dari susunannya.
5.	 <p>Gambar 48. <i>Matras Puzzle</i>, 2015. https://id.pinterest.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> - busa 	<ul style="list-style-type: none"> - Ringan - Mudah dibersihkan - Mudah dicuci - Tahan lama - Aman untuk anak usia 3-6 tahun - Dilengkapi dengan hurup dan angka - Dapat dibentuk apa saja sesuai imajinasi anak - <i>Full colour</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Busa kurang empuk - Kurang aman jika sampai tergigit oleh anak-anak karena mengandung bahan zat kimia

Tabel 10. Kekuatan dan kelemahan produk *puzzle*

c. Boneka Jari

No.	Contoh Produk	Bahan	Kekuatan	Kelemahan
1.	 <p>Gambar 49. <i>Puppet kertas</i>, 2016. https://id.pinterest.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kertas 	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat dimainkan oleh dua jari sehingga terlihat seperti kaki binatangnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah rusak jika terkena air atau sering dimainkan - Tidak melatih kecerdasan musikal

No.	Contoh Produk	Bahan	Kekuatan	Kelemahan
2.	 <p>Gambar 50. <i>Puppet</i>, 2016. https://id.pinterest.com/</p>	- Kertas	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat dimainkan menggunakan jari - Pas dijari - Membentuk binatang 	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah rusak jika terkena air atau dimainkan secara rutin dan tidak hati-hati. - Tidak melatih multi kecerdasan musikal
5.	 <p>Gambar 51. <i>Puppet kertas</i>, 2016. https://id.pinterest.com</p>	- Kertas	<ul style="list-style-type: none"> - Pas ukuran jari - Beragam binatang 	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah rusak jika terkena air atau sering dimainkan - Terlalu tipis - Tidak melatih kecerdasan musikal
	 <p>Gambar 52. <i>Puppet kertas</i>, 2016. https://id.pinterest.com</p>	- kertas	- dapat digunakan menggunakan dua jari	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah rusak jika terkena air atau dimainkan secara rutin dan tidak hati-hati. - Terlalu tipis - Tidak melatih multi kecerdasan musikal

Tabel 11. Kekuatan dan kelemahan produk boneka jari

d. Kartu bermain

No.	Contoh Produk	Bahan	Kekuatan	Kelemahan
1.	 <p>Gambar 53. <i>Mizan, Play card</i>, 2016. Dok. Pribadi</p>	- Kertas <i>art caton</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Kartu mengajarkan anak mengenal tokoh-tokoh nabi - Religius - Kertas tebal 	<ul style="list-style-type: none"> - Banyak digunakan hanya untuk penganut agama islam saja. - Mudah rusak jika terkena air
2.	 <p>Gambar 54. <i>Mizan, Play card</i>, 2016. Dok. Pribadi</p>	- Kertas <i>art carton</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Kartu mengajarkan anak mengenal klasifikasi binatang dan kehidupannya - Kertas tebal - Dapat dimainkan oleh laki-laki atau perempuan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah rusak jika terkena air

No.	Contoh Produk	Bahan	Kekuatan	Kelemahan
5.	 <p>Gambar 55. Mizan, Play card, 2016. Dok. Pribadi</p>	- Kertas <i>art carton</i>	- Terdapat siluet di pojok atas kertasnya sehingga memudahkan anak mencari binatang dan keterangan nama binatang	- Tulisan terlalu kecil - Teks panjang sehingga harus dibacakan oleh orang tua atau orang lain yang sudah pandai membaca - Mudah rusak jika terkena air
	 <p>Gambar 56. Mizan, Play card, 2016. Dok. Pribadi</p>	- Kertas <i>art carton</i>	- Terdapat ilustrasi binatang dan teks keterangan atau penjelasan mengenai binatangnya	- Terlalu sederhana dan membingungkan dalam proses penggunaan - Teks panjang sehingga harus dibacakan oleh orang tua atau orang lain yang sudah pandai membaca - Mudah rusak jika terkena air

Tabel 12. Kekuatan dan kelemahan produk kartu bermain

6. Uji Coba Rancangan Awal

Rancangan awal yang dilakukan oleh penulis adalah menentukan bentuk tenda dan tema. Selanjutnya menentukan jenis, ukuran dan fungsi produk yang akan dibuat. Kemudian penulis menentukan alat, bahan dan teknik yang akan digunakan. Setelah itu, tahap pelaksanaan dalam membuat desain, yang diantaranya adalah:

- a. Membuat sketsa alternatif tenda
- b. Menentukan pilihan desain tenda
- c. Mengeksplorasi bentuk dan ukuran tenda
- d. Mengeksplorasi warna dan karakter binatang
- e. Mengeksplorasi bentuk, corak dan warna *puzzle*

- f. Menentukan pilihan desain *puzzle*
- g. Membuat desain boneka jari
- h. Membuat desain kartu bermain

Selanjutnya penulis akan menjabarkan pembuatan desain produk tenda, produk *puzzle*, puppet, dan kartu bermain sebagai berikut:

1) Eksplorasi Alternatif desain tenda



Gambar (a)



Gambar (b)



Gambar (c)

Gambar 57 (a)(b)(c). Sketsa manual rancangan alternatif desain tenda. Dok. Pribadi. 2015



Gambar (a)



Gambar (b)



Gambar (c)

Gambar 58 (a)(b)(c). Sketsa manual rancangan alternatif desain tenda. Dok. Pribadi. 2015



Gambar 59. Sketsa manual rancangan alternatif desain tenda. Dok. Pribadi. 2015



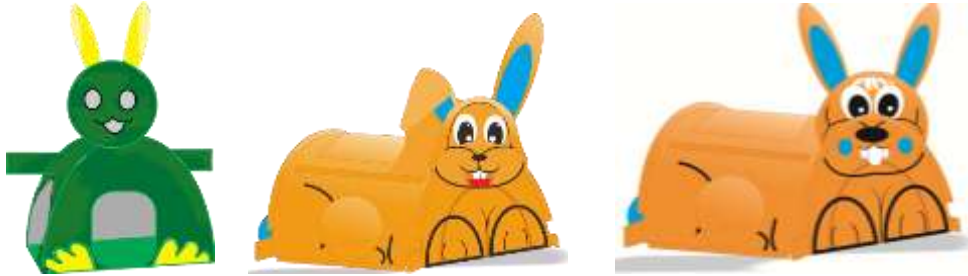
Gambar (a)



Gambar (b)

Gambar 60 (a)(b). Sketsa digital alternatif desain tenda. Dok. Pribadi. 2016

2) Desain alternatif tenda



Gambar (a)

Gambar (b)

Gambar (c)

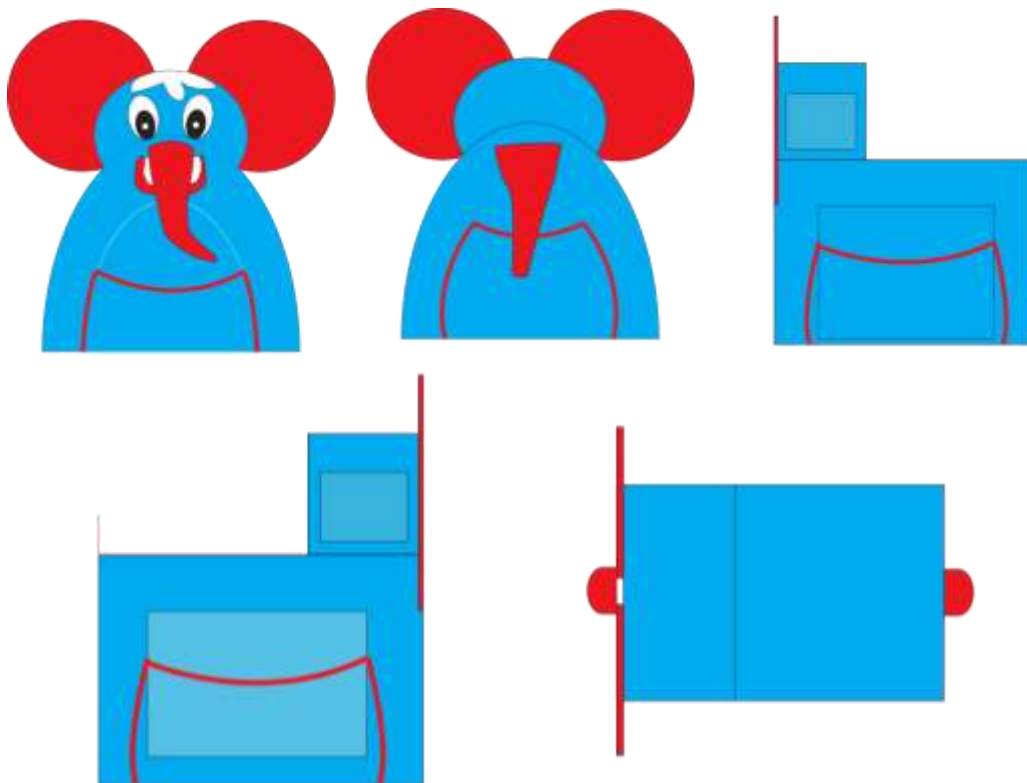
Gambar 61 (a)(b)(c). Alternatif Desain Tenda Binatang. Dok. Pribadi, 2015



Gambar (a)

Gambar (b)

Gambar 62 (a)(b)(c). Alternatif Desain Tenda Binatang. Dok. Pribadi, 2015



Gambar 63. Desain gajah 2D. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 64. Endah Apriliani dan Yuandira Dwi Hesti, Desain gajah 3D. 2016

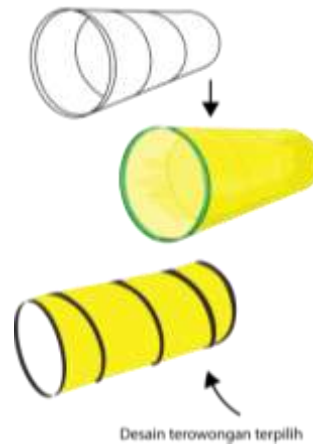


Gambar 65. Alternatif Desain Tenda Binatang. Dok. Pribadi, 2015

3) Pilihan desain tenda

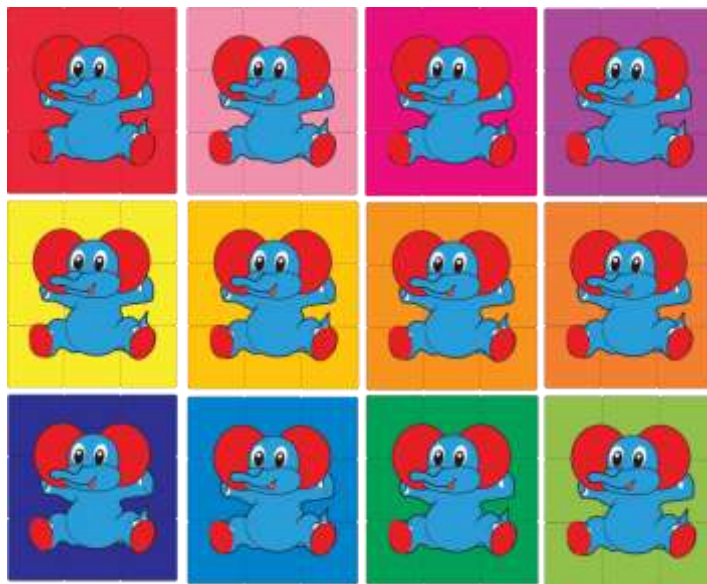
Hasil survei kepada anak-anak usia 3-6 tahun baik laki-laki maupun perempuan, lebih banyak yang memilih desain alternatif tenda berbentuk gajah dan singa. Akhirnya, penulis menjadikan desain tenda berbentuk gajah dan singa sebagai desain terpilih

4) Eksplorasi Terowongan

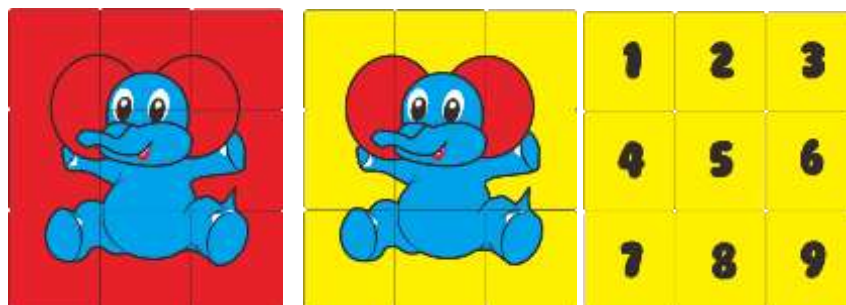


Gambar 66. Eksplorasi desain terowongan. Dok. Pribadi. 2016

5) Eksplorasi bentuk, corak dan warna *puzzle*



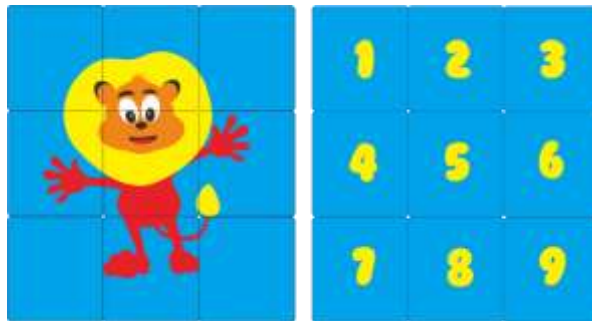
Gambar 67. Eksplorasi alternatif warna desain *puzzle* gajah. Dok. Pribadi. 2016



Gambar (a)

Gambar (b)

Gambar 68 (a)(b). Eksplorasi desain *puzzle* gajah. Dok. Pribadi. 2016

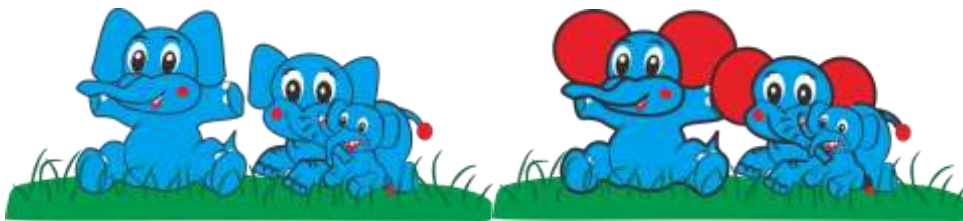


Gambar 69. Desain *puzzle* singa. Dok. Pribadi. 2016

6) Pilihan desain *puzzle*

Hasil eksplorasi warna dan ilustrasi *puzzle*, akhirnya desain yang terpilih adalah eksplorasi desain *puzzle* yang gambar 68 (b) dan 69.

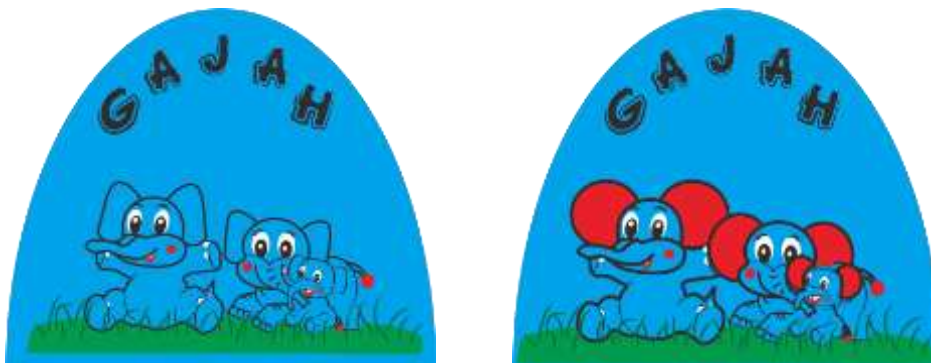
7) Eksplorasi desain dinding tenda



Gambar (a)

Gambar (b)

Gambar 70 (a)(b). Desain dinding tenda gajah. Dok. Pribadi. 2016



Gambar (a)

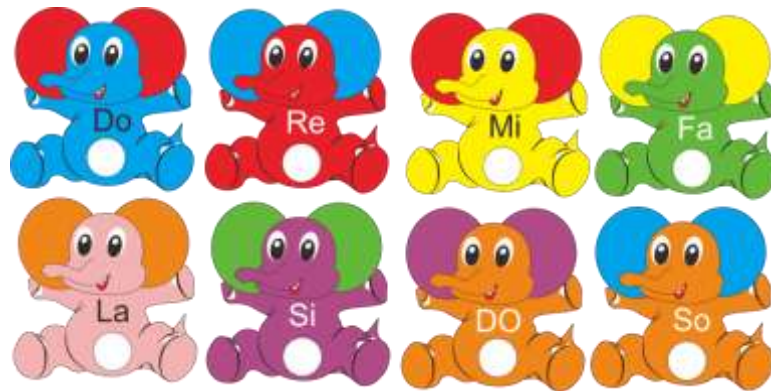
Gambar (b)

Gambar 71 (a)(b). Desain dinding tenda gajah. Dok. Pribadi. 2016

8) Pilihan Desain Dinding

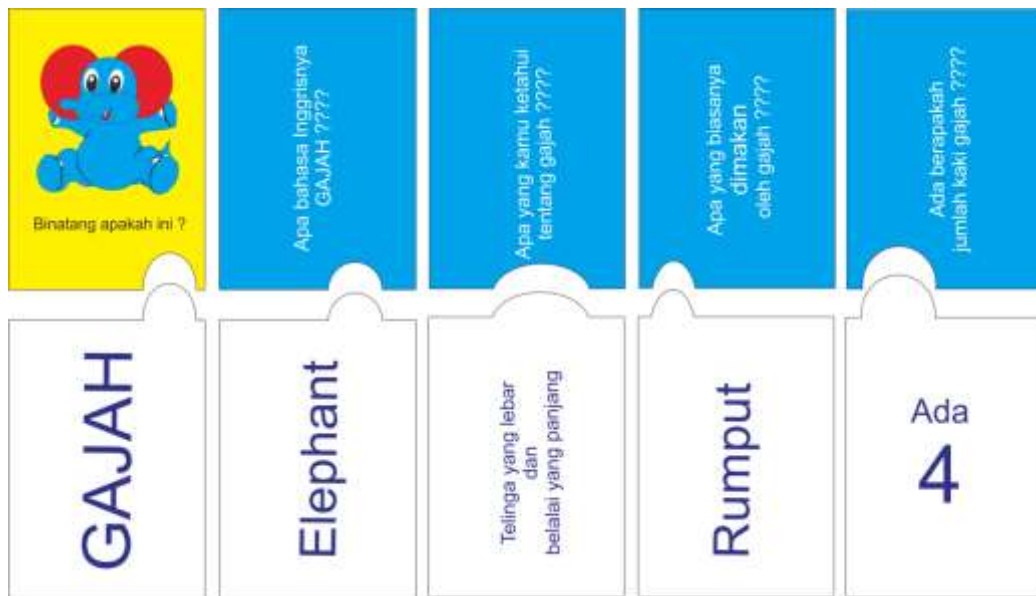
Hasil eksplorasi desain dinding tenda, akhirnya desain yang terpilih adalah gambar 70 (b) dan 71(b).

9) Desain Boneka Jari



Gambar 72. Desain *puppet* gajah. Dok. Pribadi. 2016

10) Desain kartu bermain



Gambar 73. Desain kartu bermain gajah. Dok. Pribadi. 2016

a. Pembuatan *mock up*

1) Tenda

Pembuatan *mock up* tenda dilakukan pada saat proses magang, *mock up* yang dibuat dengan ukuran skala 1:2. Terdapat tiga *mock up* yang telah dibuat. *Mock up* pertama dibuat dengan material kawat untuk memprediksikan konstruksi

tenda yang akan dibuat dengan ukuran asli. *Mock up* kedua, dibuat menggunakan material kain *nylon coating* dan fiber. *Mock up* yang ketiga, dibuat menggunakan material fiber dan kain dengan warna yang akan dibuat pada tenda ukuran asli.

2) *Puzzle*

Mock up puzzle dibuat dengan menggunakan material yang berbeda-beda sebagai perbandingan. Berikut adalah *mock up puzzle*:



Gambar (a). Busa ati.

Gambar (b). Kain dan busa

Gambar (c). Kain dan dakron

Gambar 74 (a)(b)(c). Eksplorasi *mock up puzzle*. Dok. Pribadi. 2016

Gambar (a) *mock up* menggunakan bahan dasar busa ati dengan bentuk yang berbeda-beda menyerupai potongan-potongan *puzzle* pada umumnya. Namun, menggunakan bahan dasar ini terlalu tipis. Sedangkan pada gambar (b), *mock up* menggunakan bahan dasar busa kasur dengan tinggi 3 cm, kain diadora, lotto dan bentuk *mock up* kotak. Pada *mock up* ini, karena menggunakan teknik jahit manual sehingga *mock up* masih kurang rapi. Namun, dengan menggunakan bahan dasar ini lebih aman untuk anak dan tidak terlalu tipis. Selanjutnya, *mock up pada* pada gambar (c) menggunakan bahan dasar kain lotto dan dakron dengan bentuk mengikuti pola pada gambar (a). Hasil yang dibuat pada gambar (c) kurang rapi dan antar bidang yang satu dengan bidang yang lain potongan kurang pas.

Akhirnya, dari hasil eksplorasi *mock up* dan berdiskusi dengan dosen pembimbing, penulis memutuskan membuat *puzzle* seperti pada gambar (b). Namun, jenis kain yang digunakan adalah kain *canvas* dengan teknik jahit menggunakan mesin jahit agar hasilnya lebih rapi dan lebih cepat.

B. Rancangan Detail

1. Definisi Produk

Kebutuhan produk yang dapat menstimulus perkembangan multi kecerdasan anak, yang diantaranya visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, linguistik, naturalistik, kinestetik, logikal-matematikal dan musikal. Kebutuhan tersebut berguna untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak, khususnya usia 3-6 tahun agar perkembangannya tidak terhambat saat anak sudah dewasa. Jenis permainan yang dapat merangsang emosi, kemandirian, intelektual, sosial dan fisik akan berguna ketika anak sudah dewasa sehingga dapat berinteraksi dengan orang lain, berkomunikasi, perkembangan fisik, mengatur emosi, dan hal lainnya dengan baik.

Tenda bermain merupakan salah satu media tempat bermain anak baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Sedangkan *puzzle* merupakan permainan teka-teki yang harus dipecahkan. Melalui *puzzle* dan tenda bermain dengan tema binatang, anak dapat melatih perkembangan spasial-visual, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, logikal-matematikal, dan naturalistik. Emosi anak akan terlatih ketika merangkai atau membangun tenda. Anak juga dapat mengenal visual dan ruang ketika berada di dalam tenda tersebut dengan melihat ilustrasi

gajah dan singa serta ruangan di dalamnya. Anak dapat mengenal dan menyusun angka melalui desain *puzzle* yang dibuat penulis. Ilustrasi gajah dan singa yang terdapat di dalam tenda dapat mengenalkan anak tentang karakteristik gajah dan singa. Melalui terowongan sebagai pelengkap tenda dapat melatih kecerdasan kinestetik anak sehingga anak dapat melatih fisiknya untuk merangkak dan menunduk serta berdiri atau duduk ketika keluar dari terowongan. Melalui permainan inilah anak dapat memosisikan dirinya, mengontrol emosi, berinteraksi dengan teman-temannya dan dapat melatih kemandirian anak serta melatih imajinasinya ketika melihat ilustrasi, bentuk dan permainan *puzzle* di dalamnya. Puppet merupakan permainan yang menggunakan jari, melalui permainan puppet kertas yang diberikan huruf do-re-mi-fa-so-la-si-do anak dapat belajar atau melatih kecerdasan musikalnya dengan membuat instrumen sendiri melalui suara dan pengucapannya. Sedangkan kartu bermain merupakan permainan yang dirancang agar anak dapat mengenal mengenai hal yang berkaitan atau ciri-ciri binatang dan melatih kecerdasan linguistiknya.

2. Spesifikasi Pengguna

Produk tenda bermain yang dilengkapi dengan *puzzle*, *puppet* dan kartu bermain yang dapat melatih beberapa aspek multi kecerdasan anak akan dipasarkan khususnya untuk kalangan menengah ke atas yang berada di kota-kota besar, seperti Jakarta. Mainan ini ditujukan untuk anak usia 3-6 tahun, tidak dibatasi jenis kelamin perempuan atau laki-laki. Konsumen merupakan orang yang menyukai suatu produk sehingga memiliki keinginan untuk membelinya.

Banyak orang tua yang menyukai jenis mainan yang dapat mendukung perkembangan multi kecerdasan anak dengan aman dan nyaman karena material utama yang digunakan penulis adalah kain.

3. Spesifikasi Visual dan Pemaknaan

Proses desain diawali dengan pengumpulan data dan informasi melalui wawancara, survei, pembagian kuesioner, serta melihat referensi dari situs internet dan majalah. Target pengguna produk adalah anak usia 3-6 tahun sehingga penulis melihat yang dibutuhkan anak usia 3-6 tahun, mengamati karakter anak, serta diskusi dengan dosen pembimbing dan narasumber guna menentukan aspek-aspek desain yang akan dijadikan pedoman dalam proses mendesain sebuah produk mainan. Dari hasil observasi penulis di Indonesia sendiri, khususnya daerah Jakarta dan Bandung belum ada yang menciptakan dan memproduksi produk tenda dan jenis *puzzle* yang serupa dengan produk penulis. Produk tersebut kebanyakan di produksi di negara-negara tetangga, seperti Cina, Swedia, dan beberapa negara lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil kuesioner yang diisi oleh anak-anak, banyak anak yang senang bermain peran dengan rumah-rumahan menggunakan kardus dan menggunakan tenda ukuran kecil yang biasa digunakan untuk berkemah serta senang menggunakan mainan yang berbentuk atau becok binatang. Oleh karena itu, desain yang terpilih untuk dijadikan karya penulis mengadopsi dari jenis mainan yang sering digunakan oleh anak-anak dan bentuk

binatang. Karena itu, penulis menggabungkan keduanya sehingga menjadi produk tenda yang berbentuk binatang dan dengan corak binatang itu sendiri.

Kemudian, dari segi warna anak-anak usia 3-6 tahun lebih menyukai warna-warna yang cerah dan warna-warna baku seperti merah, kuning, hijau, biru, coklat, jingga, putih, dan hitam. Oleh karena itu, pada karya tenda penulis menggunakan warna kontras agar anak dapat dengan jelas melihat perbedaan warna dan menghafal nama-nama warna.

4. Spesifikasi Fungsi

Tenda bermain yang dilengkapi *puzzle*, *puppet* dan kartu bermain memiliki manfaat, diantaranya mengasah daya imajinasi anak, strategi, berhitung, kemampuan bersosial, melatih kemandirian, melatih motorik kasar dan halus, daya kreatifitas anak, melatih anak untuk merealisasikan idenya, mengontrol emosi, melatih fisiknya (merangkak, menunduk, berdiri, duduk, mengangkat, dan lain sebagainya), dan hal lainnya yang berkaitan dengan perkembangan multi kecerdasan visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, logikal-matematikal, dan naturalistik.

5. Spesifikasi Pemeliharaan Produk

Pemeliharaan tenda bermain dan *puzzle* diperlukan perawatan yang baik agar produk dapat tahan lama. Pemeliharaan dapat dilakukan dengan membersihkan, menyimpannya di tempat yang bersih atau dimasukkan kembali ke dalam kemasan jika sedang tidak dipakai, hindari dari benda-benda tajam dan

benda-benda lainnya yang dapat merusak produk. Proses membersihkan produk tenda dapat dilakukan dengan mengelap dan mencuci dengan cukup direndam saja atau disikat bagian kain yang tidak terkena sablon. Hal ini dilakukan agar hasil sablon pada tenda tidak cepat rusak. Kemudian hindari menyetrika kain tenda dengan suhu panas yang tinggi, menyetrika bagian yang terkena sablon dan mencuci dengan menggunakan mesin cuci. Kemudian untuk perawatan produk *puzzle* hampir sama dengan perawatan pada produk tenda. Pemeliharaan puppet dan kartu bermain cukup dengan merapikannya kembali dan hindari dari air, api, dan hal lainnya yang dapat mengakibatkan kertas rusak atau sobek.

6. Spesifikasi Teknis

Teknik yang digunakan pada proses pembuatan tenda bermain dan *puzzle* adalah teknik jahit dengan menggunakan mesin jahit agar mempermudah dan lebih efektif jika memproduksi produk dengan jumlah yang banyak. Sedangkan untuk corak menggunakan teknik sablon flek karena proses pengerjaannya lebih efektif dibanding sablon manual. Puppet dan kartu bermain dibuat secara digital dan di print digital pada kertas *art carton*. Sebelum mulai memproduksi, penulis menentukan terlebih dahulu kain yang akan digunakan dengan mengidentifikasinya. Setelah mendesain, alat dan bahan tersedia serta menentukan teknik yang dilakukan penulis adalah membuat pola tenda, mencetak pola pada kain dan proses menjahit. Selanjutnya membuat *puzzle* dengan mengukur dan memotong kain yang dilanjutkan dengan proses menjahit. Setelah tenda dan

puzzle dijahit, kemudian proses sablon pada kain dan untuk puppet mulai mencetak desain yang sudah dibuat.

7. Spesifikasi Produksi

Tahap ini akan dipaparkan langkah-langkah kerja dalam proses produksi. Dimulai dengan pemilihan material yang akan digunakan, menyediakan alat dan bahan, serta menentukan teknik. Terdapat beberapa proses dalam mengerjakan produk tenda *puzzle*, boneka jari dan kartu bermain. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam proses produksi:

a. Tahap persiapan

1) Alat dan bahan pembuatan pola tenda dan *puzzle*

a) Alat

Alat yang digunakan adalah gunting, penggaris, dan pensil.

b) Bahan

Bahan yang digunakan adalah kertas.

2) Alat dan bahan pembuatan tenda, *puzzle*, boneka jari dan kartu bermain

a) Alat pembuatan tenda, terowongan, *puzzle*, boneka jari dan kartu bermain

Alat yang digunakan dalam proses pembuatan adalah mesin jahit, gunting, jarum jahit, meteran, penggaris, laptop, *software* adobe illustrator, adobe photoshop, dan corel draw.

b) Bahan pembuatan tenda, terowongan, *puzzle*, boneka jari, dan kartu bermain

Bahan yang digunakan untuk tenda dan terowongan adalah kain *coating* balon, taslan, kain *tile*, *velcro*, resleting, benang, kapur, dakron, busa ati. Kemudian, untuk *puzzle* adalah kain *canvas*, benang, kapur, dan busa kasur. Boneka jari menggunakan bahan dasar busa ati dan kertas *art carton*. Kartu bermain menggunakan bahan dasar *art carton*.

3) Alat dan bahan pembuatan konstruksi tenda dan terowongan

a) Alat

Alat yang digunakan untuk membuat konstruksi tenda adalah gergaji, tang, palu, selang dan pisau.

b) Bahan

Bahan yang digunakan adalah alumunium, kayu, *scotlite* dan peralon, fiber.

4) Alat dan bahan corak tenda serta *puzzle*

a) Alat

Alat yang digunakan dalam membuat corak pada *puzzle* dan tenda adalah gunting, pensil, setrika, dan papan yang sudah dilapisi kain tebal.

b) Bahan

Bahan yang digunakan adalah flek PS Film dan *handyflex*. Kemudian bahan lainnya adalah solatip kertas untuk menyusun flek setelah dipotong.

b. Tahap pelaksanaan

1) Desain Terpilih

Sebelum memulai proses produksi, penulis telah membuat dan menetapkan desain yang siap untuk direalisasikan sebagai rancangan produk yang akan dibuat. Sehingga dengan rancangan tersebut dapat mempermudah dalam proses pengerjaan. Desain meliputi detail ukuran, warna dan bahan atau material produk.

2) Membuat pola kain

Sebelum proses menjahit, penulis membuat pola terlebih dahulu dengan menggunakan kertas agar mempermudah pengukuran pada kain sehingga ketika terdapat bentuk yang sama tidak harus mengukur ulang. Pembuatan pola tenda dan pola *puzzle* dilakukan selama satu sampai dua hari agar mendapatkan ukuran yang presisi.

3) Mecetak dan memotong pola pada kain

Setelah pola dibuat menggunakan kertas, hal yang dilakukan adalah mencetak pola pada kain yang akan digunakan sebagai bahan dasar tenda dan *puzzle*, yaitu pada bahan kain *coating balon* dan taslan, tile dan *canvas*. Jumlah pola dicetak sesuai dengan jumlah visual desain. Kemudian, setelah semua kain dicetak selanjutnya kain dipotong sesuai pola yang telah dibuat dengan menggunakan gunting. Proses pemotongan kain dilaksanakan selama 1 hari.

4) Menjahit pola

Selanjutnya, semua pola yang telah dicetak disatukan dengan teknik jahit menggunakan mesin jahit. Proses pelaksanaan menjahit harus dilakukan oleh orang yang mengerti tenda dan benar-benar menguasai teknik jahit karena sedikit rumit, dan banyak bagian-bagian yang harus di jahit dengan beberapa tahap, misalnya bagian kain untuk memasukan rangka tenda dan bagian-bagian detail lainnya. Proses menjahit tenda selama 7 sampai 9 hari.

Kemudian, penulis menjahit pola kain *puzzle* dengan menggunakan mesin jahit dan manual. Hampir keseluruhan dijahit menggunakan mesin jahit, bagian *finishing* menggunakan teknik jahit manual. Proses menjahit pola *puzzle* selama 3 hari.

5) Proses membuat corak pada tenda

Proses membuat corak pada tenda dan *puzzle* dilakukan dengan teknik sablon flek selama 6 hari. Berikut tahapan proses penyablonan:

a) Mendesain corak dengan ukuran asli.

Proses ini dilakukan untuk diaplikasikan pada flek dengan cara menggambar diatas flek.



Gambar 75. Mendesain di atas flek. Dok. Pribadi. Tahun 2016

b) Menyusun desain corak

Proses menyusun desain corak dilakukan secara manual dikarenakan penulis belum memiliki alat mesin *cutting sticker* dan banyak jasa potong tidak menerima karena sedang penuh orderan. Akhirnya, penyusunan desain dilakukan dengan menggambar di atas flek dengan menggunakan pensil kaca atau pensil biasa.

c) Proses pemotongan dan penyusunan flek

Proses ini dilakukan secara manual. Flek yang telah digambar kemudian dipotong-potong menggunakan gunting. Hasil pemotongan flek dilanjutkan dengan pemberian kode dan penyusunan potongan flek. Berikut adalah dokumentasi pengkodean dan penyusunan flek dengan menggunakan solatip kertas:



Gambar 76 (a)(b). Proses pengkodean dan pemotongan flek. Dok. Pribadi. 2016

d) Proses *press* flek pada kain

Pada tahap ini, flek yang telah dipotong sesuai pola mulai di *press* pada kain dengan cara di setrika. Berikut dokumentasi proses *press*:



Gambar 77. Proses penyusunan, *press* flek pada kain dan pelepasan lapisan flek. Dok. Pribadi. 2016

6) Membuat konstruksi tenda dan terowongan

Awalnya konstruksi menggunakan bahan *fiber* plastik dengan diameter 10 mm. Ketika sudah disusun dan dimasukkan ke dalam kain tenda dalam waktu empat jam kemudian *fiber* patah. Akhirnya, penulis mengganti dengan bahan alumunium. Awalnya alumunium berbentuk lurus, kemudian ditekuk dengan kedua tangan sesuai masing-masing ukuran pola tenda. Selanjutnya alumunium dipotong-potong menggunakan gergaji. Pada bagian lubang alumunium untuk menghubungkan dengan alumunium lainnya ujung alumunium di belah dua dan di jepit menggunakan tang, sehingga seperti gambar berikut ini:



Gambar 78. Potongan rangka tenda. Dok. Pribadi. 2016

Pada bagian bawah, rangka di tambah dengan kayu agar tidak merusak kain. Berikut gambar rangka yang sudah ditambah dengan kayu:



Gambar 79. Potongan rangka. Dok. Pribadi. 2016

Terdapat bagian rangka yang perlu digabungkan agar rangka menjadi kuat dan tidak merusak kain. Penggabungan tersebut

menggunakan peralon yang telah dipanaskan, kemudian di jepit dan di belah menjadi dua bagian. Berikut hasil peralon yang telah di belah:



Gambar 80. Penghubung rangka. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 81. Potongan rangka. Dok. Pribadi. 2016

Konstruksi bagian terowongan menggunakan bahan fiber dengan diameter 1 mm. Karakteristik material fiber mudah dibentuk dan sedikit lentur tetapi kuat. Fiber dilapisi dengan selang agar tidak mudah patah dan serat pada fiber tidak terkena kulit anak-anak. Setelah fiber dilapisi selang langsung dimasukkan pada kain dan mengikuti arah pola kain.

c. Tahap akhir (*finishing*)

Menjahit bagian *puzzle* dengan teknik jahit tikam jejak dan jelujur secara manual merupakan proses *finishing*. Bagian yang dijahit manual ini adalah bagian ujung *puzzle* yang belum dijahit untuk memasukan busa. Kemudian proses *finishing* konstruksi adalah dengan pemberian kode warna pada alumunium dengan menggunakan scotlite. Pemberian kode dengan menggunakan warna dapat

mempermudah dalam perakitan tenda dan lebih efektif. Pada awalnya, rangka tidak menggunakan kode sehingga proses perakitan tenda lebih lama dapat mencapai waktu 1 jam lebih. Setelah diberi kode warna pada potongan rangka, perakitan menjadi lebih cepat yaitu dalam waktu 30 menit.

Setelah proses pembuatan tenda dan *puzzle*, selanjutnya membuat puppet dan kartu bermain. Desain puppet dan kartu bermain yang sudah dibuat mulai dicetak dan digunting-gunting sesuai pola. Kemudian, untuk puppet setelah dicetak dan digunting selanjutnya adalah menempelkan puppet kertas pada busa ati yang kemudian digunting sesuai pola dan bagian tengah diberi lubang menggunakan dengan menggunakan alumunium dan palu.

8. Spesifikasi Pengemasan

Pentingnya pengemasan untuk sebuah produk agar dapat melindungi kebersihan, kualitas produk dan hal lainnya. Selain itu, kemasan juga dapat menjadi daya tarik dari suatu produk. Mengingat pentingnya pengemasan, penulis membuat kemasan dengan bahan dasar kardus. Pengemasan suatu produk dapat menjadi *brand* pembuatnya dengan menyertakan logo. Berikut adalah logo produk penulis:



Gambar 82. Logo. Dok. Pribadi. 2016

Pada gambar 95 merupakan logo yang dapat menjadi identitas penulis. Logo tersebut berasal dari huruf YDH, yang berarti Yuandira Dwi Hesti. Yuandira Dwi Hesti merupakan nama penulis yang kemudian dikreasikan sehingga membentuk seperti pada gambar. Warna yang digunakan adalah warna biru dan putih. Warna tersebut menggambarkan bahwa produk yang dibuat oleh penulis bersifat netral yang artinya tidak membedakan gender. Selain itu, biru dan putih merupakan salah satu warna baku yang mudah dihafal oleh anak. Logo tersebut akan diaplikasikan pada pengemasan produk tenda bermain yang berbasis multi kecerdasan sebagai identitas penulis. Berikut adalah desain pengemasan produk tenda bermain:



Gambar 83. Desain Kemasan Tenda Gajah. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 84. Desain Kemasan Tenda Singa

9. Spesifikasi Deskriptor

Deskriptor merupakan keterangan atau petunjuk mengenai produk tenda bermain. Fungsi dari deskriptor ini adalah sebagai penjelasan atau petunjuk mengenai tahapan-tahapan perakitan tenda, instruksi cara memainkan *puzzle*, boneka jari dan penjelasan mengenai produk. Berikut adalah desain buku dengan ukuran A4:



Gambar 85. Buku panduan tenda gajah. Dok. Pribadi. 2016



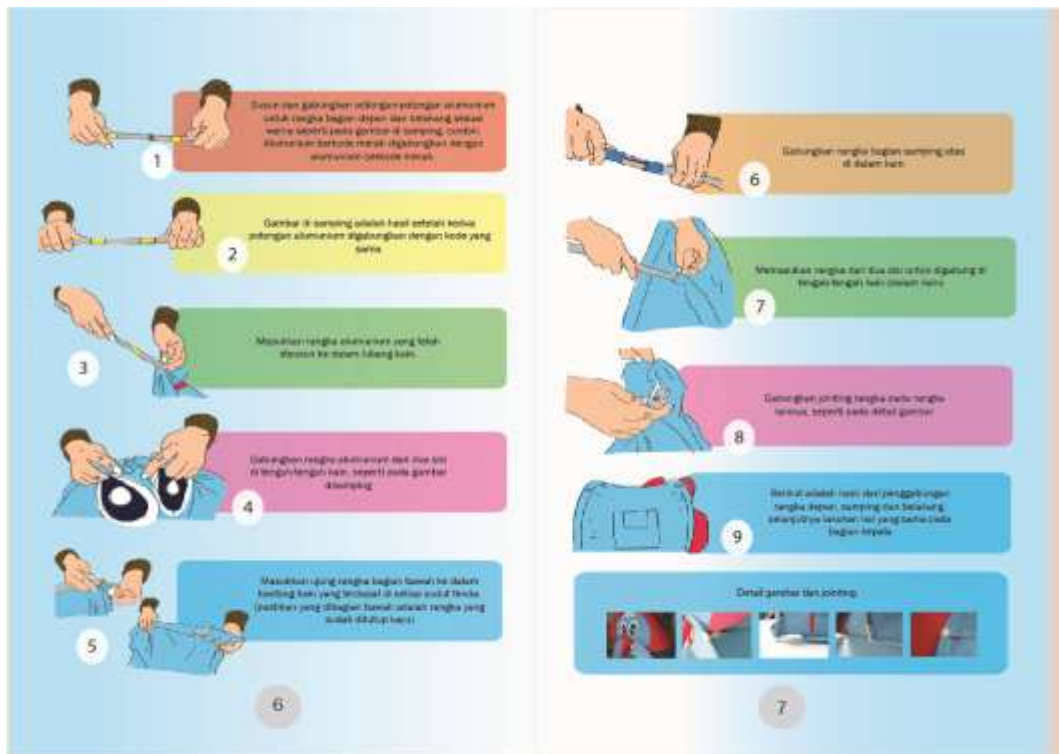
Gambar 86. Konten buku gajah halaman 1-2. Dok. Pribadi. 2016



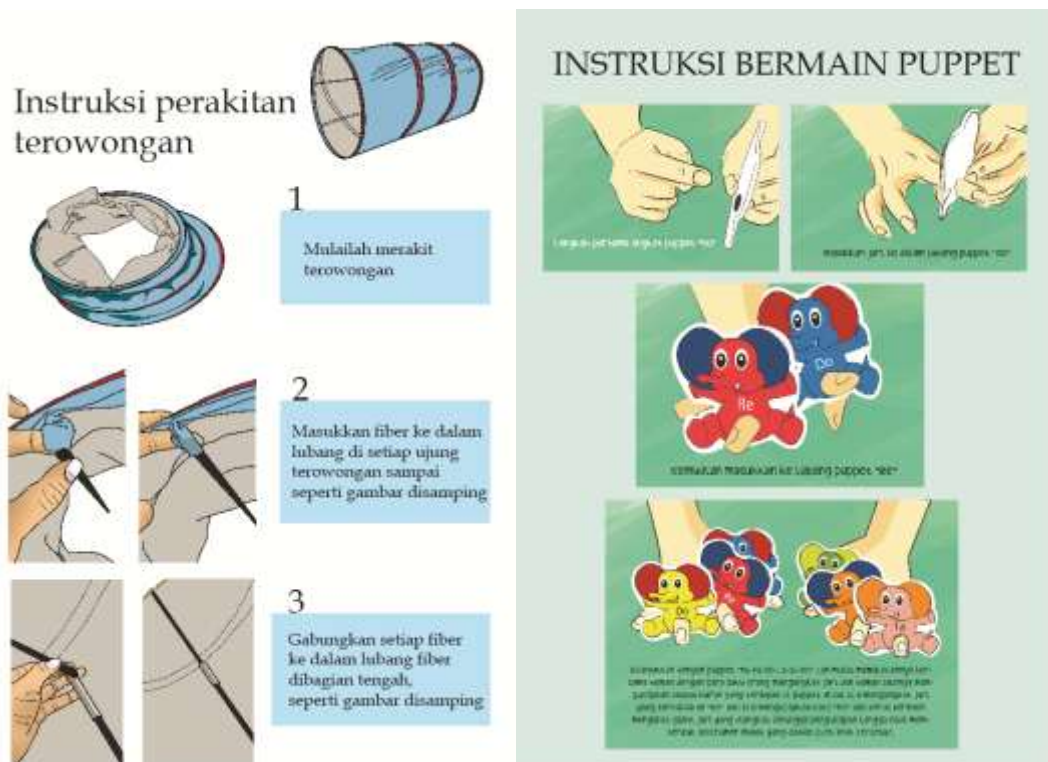
Gambar 87. Konten buku gajah halaman 3. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 88. Konten buku gajah halaman 4-5. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 89. Konten buku gajah halaman 6-7. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 90. Konten buku gajah halaman 8-9. Dok. Pribadi. 2016

HASIL AKHIR



Gambar 91. Konten buku panduan halaman 9. Dok, Pribadi. 2016



Gambar 92. Buku panduan tenda singa. Dok. Pribadi. 2016



Bagaimana peran orang tua dalam mendukung hal ini? Anak usia 3-6 tahun masih membutuhkan perhatian orang tua untuk mengawasi dan membimbingnya. Perhatian orang tua akan berpengaruh pada perkembangan kecerdasan anak. Salah satu cara membangun momen yang indah bersama anak dan menambah keakraban antara anak dan orang tua adalah melalui bermain bersama.

Jadi, tunggu apalagi? Yuk jadilah teman terbaik untuk si kecil!

Apa saja sih yang disukai anak-anak? Banyak hal yang disukai anak-anak, diantaranya adalah dunia binatang.

Anak-anak sangat menyukai dunia binatang. Itu sebabnya banyak mainan yang bertema binatang. Bagi mereka kehidupan binatang itu menakutkan. Mengenalkan dunia binatang kepada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah melalui visual atau ilustrasi, kartu, puppet, dan imajinasi anak yang selalu terasah. Memenuhi kebutuhan ini, maka tema binatang diaplikasikan pada tenda bermain edukatif berbasis multikecerdasan.

Mari kita kenalkan binatang kepada anak-anak sejak dini!

2

Gambar 93. Konten buku singa halaman 1-2. Dok. Pribadi. 2016



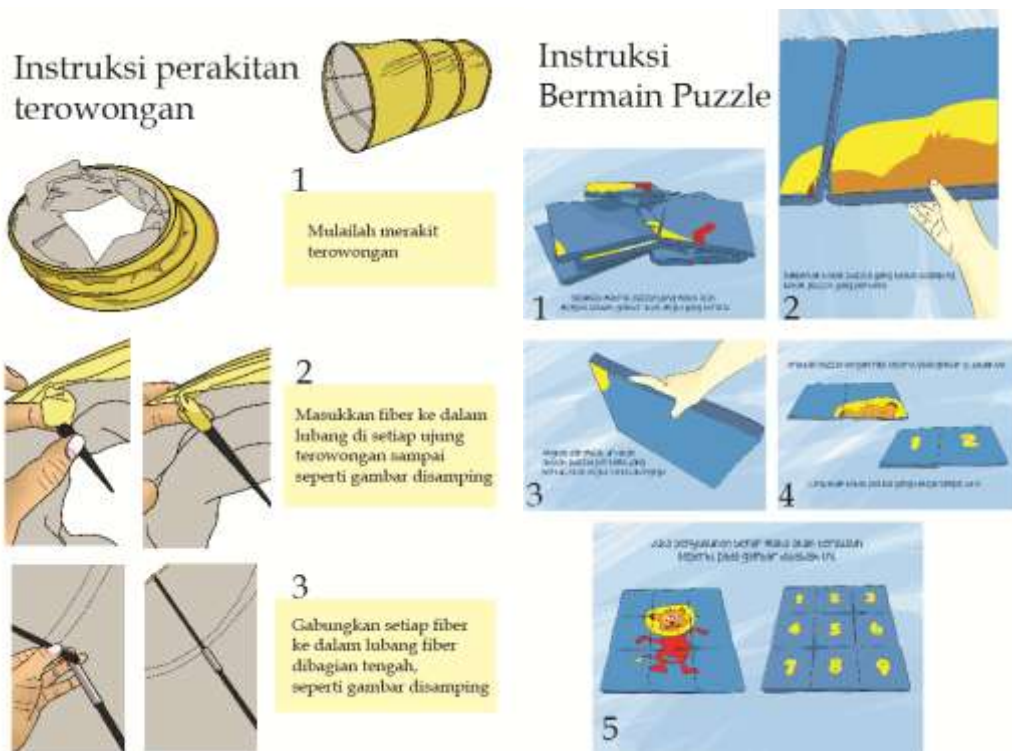
Gambar 94. Konten buku singa halaman 3. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 95. Konten buku singa halaman 4-5. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 96. Konten buku singa halaman 6-7. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 97. Buku panduan singa halaman 8. Dok. Pribadi. 2016

10. Perkiraan Biaya Produksi

Biaya yang dibutuhkan dalam produksi tenda bermain dan *puzzle* berbeda karena dari material dan biaya produksi juga berbeda. Berikut adalah perkiraan biaya produksi tenda bermain dan *puzzle*.

a. Gajah

1) Tenda dan terowongan gajah

No	Rincian	Spesifikasi	Jumlah penggunaan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain <i>coating</i> balon	yard	14	Rp 19.000,-	Rp 266.000,-
2.	Kain taslan	Meter (m)	1	Rp 18.000,-	Rp 18.000,-
3.	Kain tile	meter (m)	½	Rp 10.000,-	Rp 5.000,-
4.	Benang jahit	gulung	4	Rp 1.500,-	Rp 6.000,-
5.	Dakron	kg	¼	Rp 35.000,-	Rp 10.000,-
6.	Flek <i>handyflex</i>	meter (m)	½	Rp 125.000,-	Rp 62.500,-
7.	Jasa jahit	-	-	Rp 200.000,-	Rp 200.000,-
8.	Resleting	meter (m)	1	Rp 4.000,-	Rp 4.000,-
9.	Kepala resleting	buah	2	Rp 500,-	Rp 1.000,-

No	Rincian	Spesifikasi	Jumlah penggunaan	Harga Satuan	Jumlah
10.	Alumunium	batang	2½	Rp 55.000,-	Rp 125.000,-
11.	Scotlite	meter	1	Rp 5.000,-	Rp 5.000,-
12.	Busa ati	lembar	3	Rp 5.000,-	Rp 15.000,-
13.	Flek PS Film dan PS strech	meter	2	Rp 148.000,-	Rp 296.000,-
14.	Selang	meter	7	Rp 2.000,-	Rp 14.000,-
15.	Kawat	kg	½	Rp 20.000,-	Rp 10.000,-
16.	Fiber	buah	6	Rp 10.000,-	Rp 60.000,-
TOTAL					Rp1.097.500,-

Tabel 13. Perkiraan biaya produksi tenda dan terowongan gajah

2) *Puzzle* gajah

No	Rincian	Spesifikasi	Jumlah penggunaan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain <i>canvas</i>	meter	3	Rp 35.000,-	Rp 115.000,-
2.	Jasa jahit	-	-	Rp 100.000,-	Rp 100.000,-
3.	PS Film	meter	1	Rp 148.000,-	Rp 148.000,-
6.	Busa kasur 3 cm	lembar	1	Rp 110.000	Rp 110.000,-
TOTAL					Rp 473.000,-

Tabel 14. Perkiraan biaya produksi *puzzle*

3) Boneka jari, kartu bermain dan buku panduan

No	Rincian	Spesifikasi	Jumlah penggunaan	Harga Satuan	Jumlah
1.	<i>Puppet</i>	Lembar A3	1	Rp 5.200,-	Rp 5.200,-
2.	Kartu bermain	Lembar A3	1	Rp 5.200,-	Rp 5.200,-
3.	Buku panduan	Lembar A3	6	Rp 5.200,-	Rp 31.200,-
TOTAL					Rp 41.600,-

Tabel 15. Perkiraan biaya produksi boneka jari, kartu bermain dan buku panduan

No.	Keterangan	Jumlah
1.	Biaya produksi tenda	Rp 1.097.500,-
2.	Biaya produksi <i>puzzle</i>	Rp 473.000,-
3.	Biaya produksi <i>puppet</i> , kartu bermain dan buku panduan	Rp 41.600,-
TOTAL		Rp 1.612.100,-

Tabel 16. Total biaya 1 set tenda bermain

Jadi total 1 set tenda bermain adalah Rp 1.612.100,-

Harga jual dari pabrik ke distributor = (biaya produksi) + 20% biaya produksi

$$= \text{Rp } 1.612.100,- + \text{Rp } 322.420,-$$

$$= \text{Rp } 1.934.520,-$$

Jadi total harga jual satu set produk tenda bermain edukatif berbasis multi kecerdasan figur gajah sejumlah Rp 1.934.520,-

b. Singa

1) Tenda dan terowongan singa

No	Rincian	Spesifikasi	Jumlah penggunaan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain taslan	Meter (m)	14	Rp 18.000,-	Rp 252.000,-
2.	Kain tile	meter (m)	½	Rp 10.000,-	Rp 5.000,-
3.	Benang jahit	gulung	4	Rp 1.500,-	Rp 6.000,-
4.	Dakron	kg	¼	Rp 35.000,-	Rp 10.000,-
5.	Flek <i>handyflex</i>	meter (m)	½	Rp 125.000,-	Rp 62.500,-
6.	Jasa jahit	-	-	Rp 200.000,-	Rp 200.000,-
7.	Resleting	meter (m)	1	Rp 4.000,-	Rp 4.000,-
8.	Kepala resleting	buah	2	Rp 500,-	Rp 1.000,-
9.	Alumunium	batang	2½	Rp 55.000,-	Rp 125.000,-
10.	Scotlite	meter	1	Rp 5.000,-	Rp 5.000,-
11.	Busa ati	lembar	3	Rp 5.000,-	Rp 15.000,-
12.	Flek PS Film dan PS stretch	meter	2	Rp 148.000,-	Rp 296.000,-
13.	Selang	meter	7	Rp 2000,-	Rp 14.000,-
14.	Kawat	kg	½	Rp 20.000,-	Rp 10.000,-
15.	Fiber	buah	6	Rp 10.000,-	Rp 60.000,-
16.					
TOTAL					Rp1.065.500,-

Tabel 17. Perkiraan biaya produksi tenda dan terowongan gajah

2) *Puzzle* singa

No	Rincian	Spesifikasi	Jumlah penggunaan	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kain <i>canvas</i>	meter	3	Rp 35.000,-	Rp 115.000,-
2.	Jasa jahit	-	-	Rp 100.000,-	Rp 100.000,-
3.	PS Film	meter	1	Rp 148.000,-	Rp 148.000,-
6.	Busa kasur 3 cm	lembar	1	Rp 110.000,-	Rp 110.000,-
TOTAL					Rp 473.000,-

Tabel 18. Perkiraan biaya produksi *puzzle*

3) Boneka jari, kartu bermain dan buku panduan

No	Rincian	Spesifikasi	Jumlah penggunaan	Harga Satuan	Jumlah
1.	<i>Puppet</i>	Lembar A3	1	Rp 5.200,-	Rp 5.200,-
2.	Kartu bermain	Lembar A3	1	Rp 5.200,-	Rp 5.200,-
3.	Buku panduan	Lembar A3	6	Rp 5.200,-	Rp 31.200,-
TOTAL					Rp 41.600,-

Tabel 19. Perkiraan biaya produksi boneka jari, kartu bermain dan buku panduan

No.	Keterangan	Jumlah
1.	Biaya produksi tenda	Rp 1.065.500,-
2.	Biaya produksi <i>puzzle</i>	Rp 473.000,-
3.	Biaya produksi puppet, kartu bermain dan buku panduan	Rp 41.600,-
TOTAL		Rp 1.580.100,-

Tabel 20. Total biaya 1 set tenda bermain

Jadi total 1 set tenda bermain adalah Rp 1.580.100,-

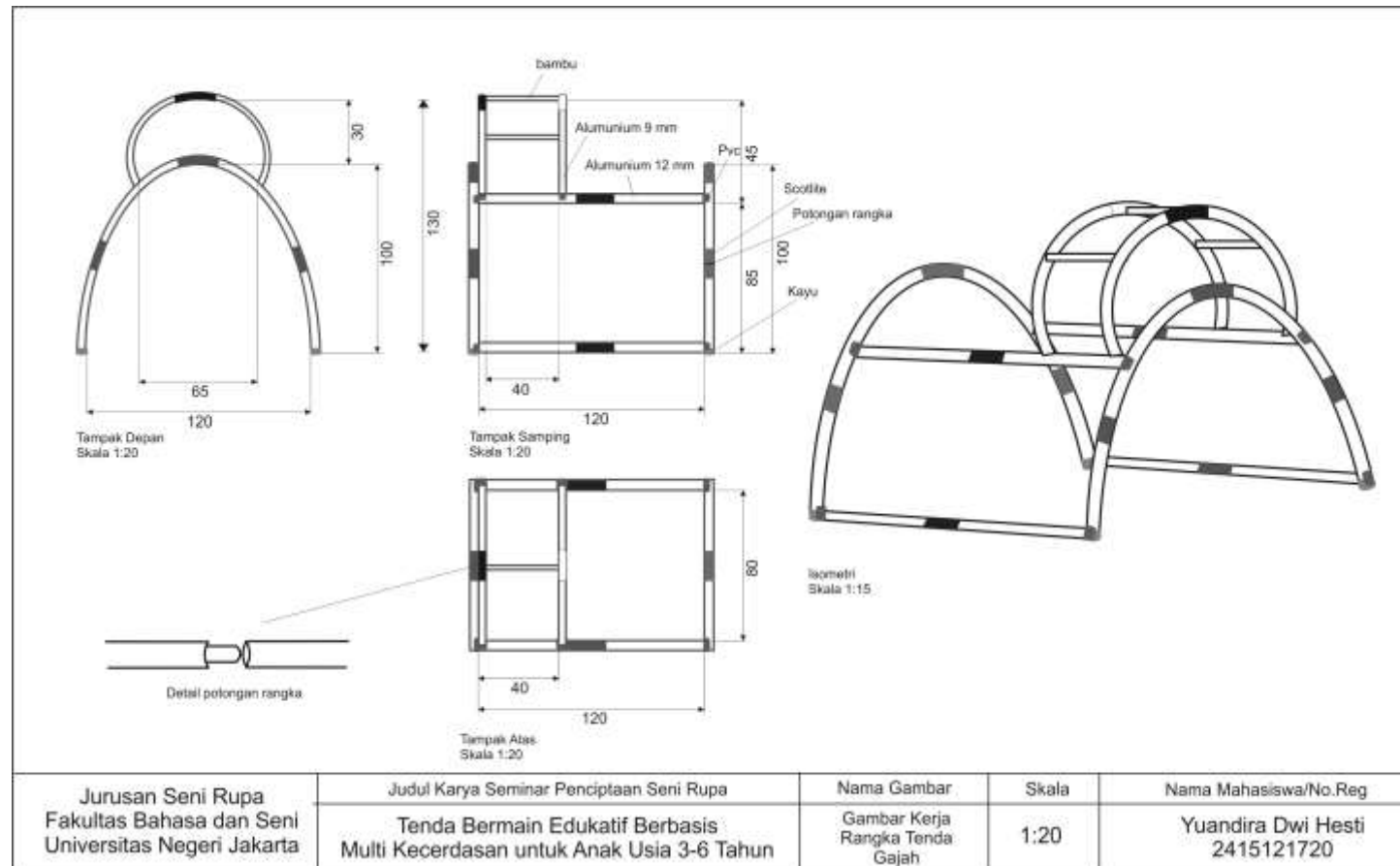
Harga jual dari pabrik ke distributor = (biaya produksi) + 20% biaya produksi

$$= \text{Rp } 1.580.100,- + \text{Rp } 316.020,-$$

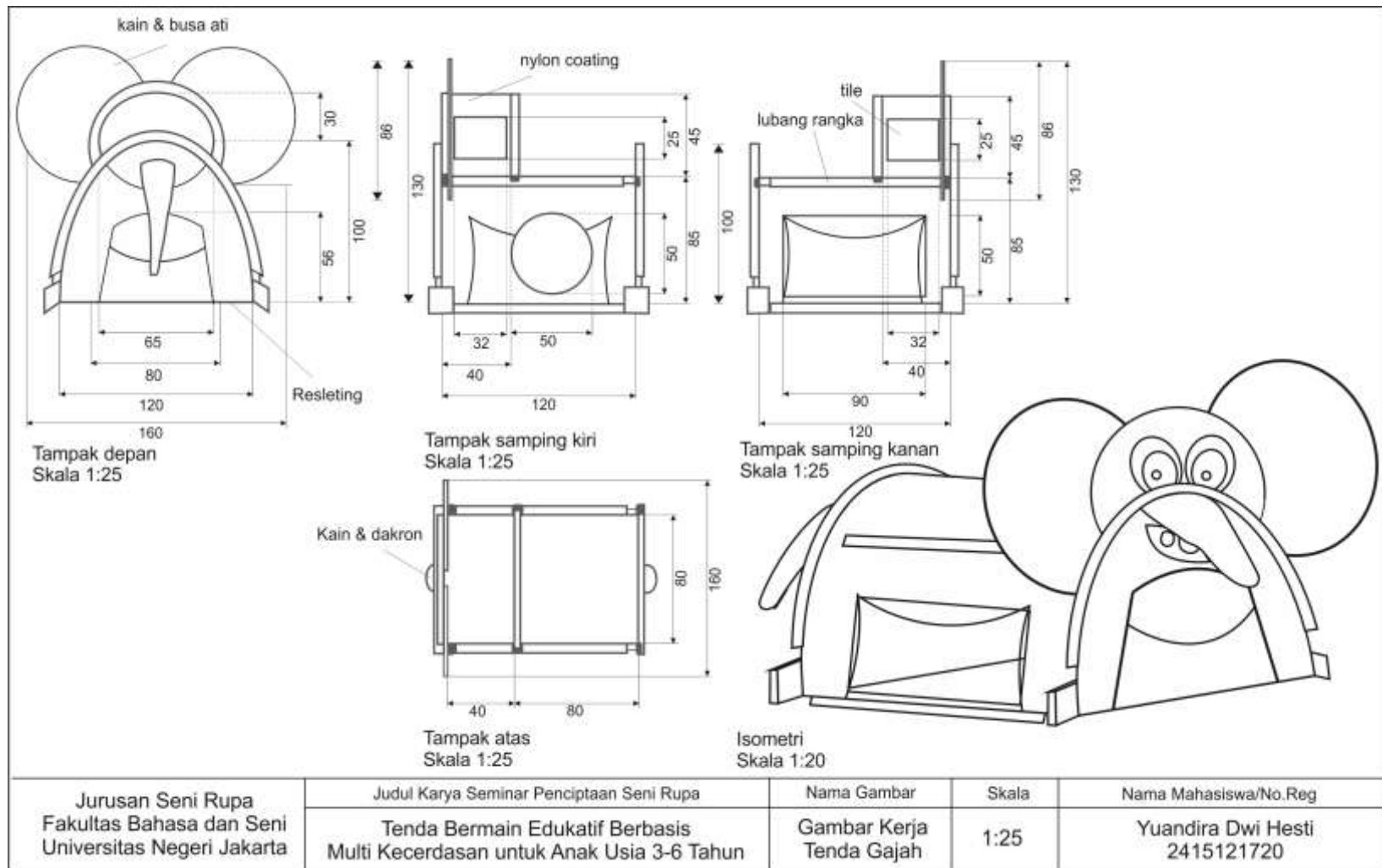
$$= \text{Rp } 1.896.120,-$$

Jadi total harga jual satu set produk tenda bermain edukatif berbasis multi kecerdasan figur singa sejumlah Rp1.896.120,-

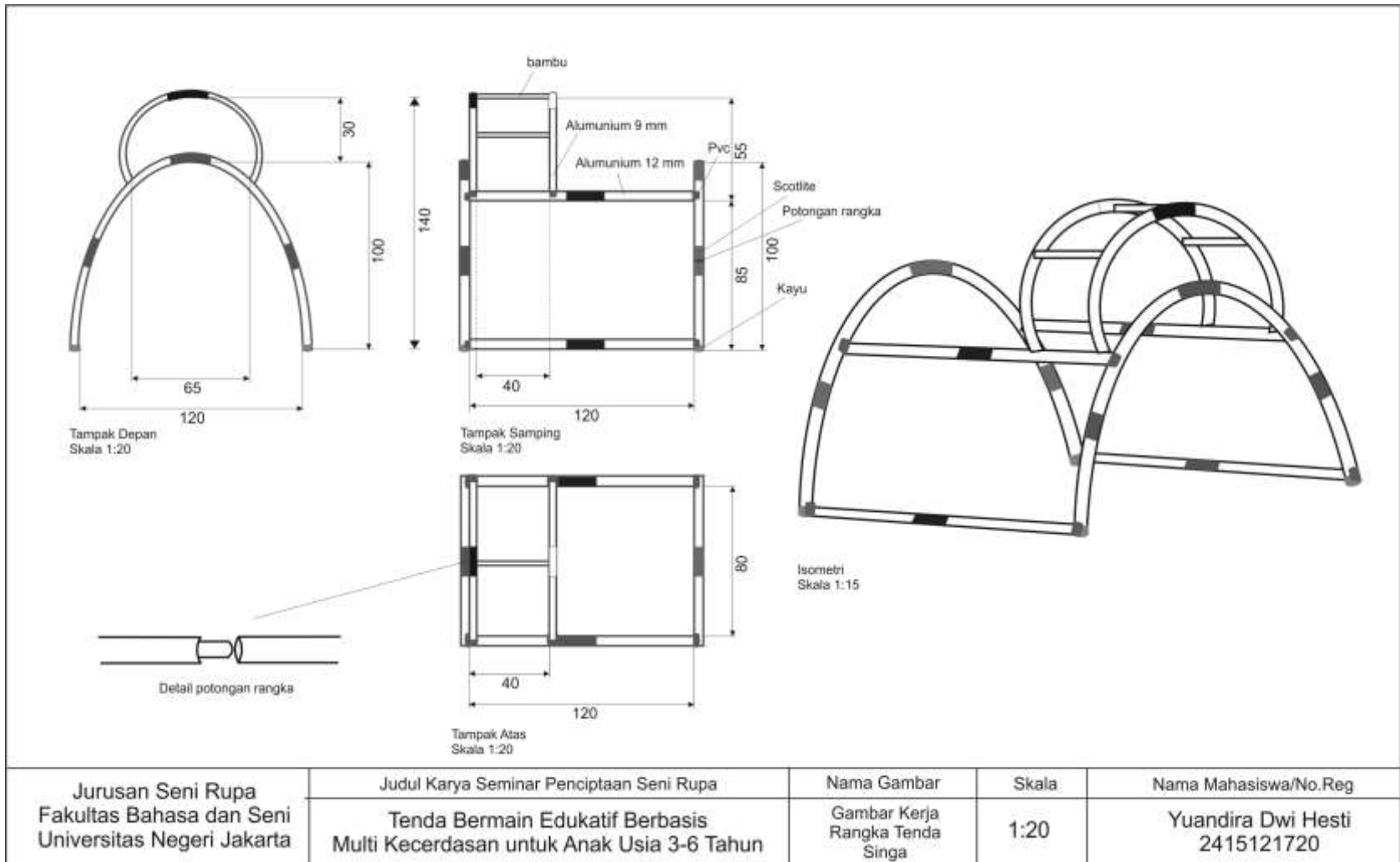
11. Gambar Kerja



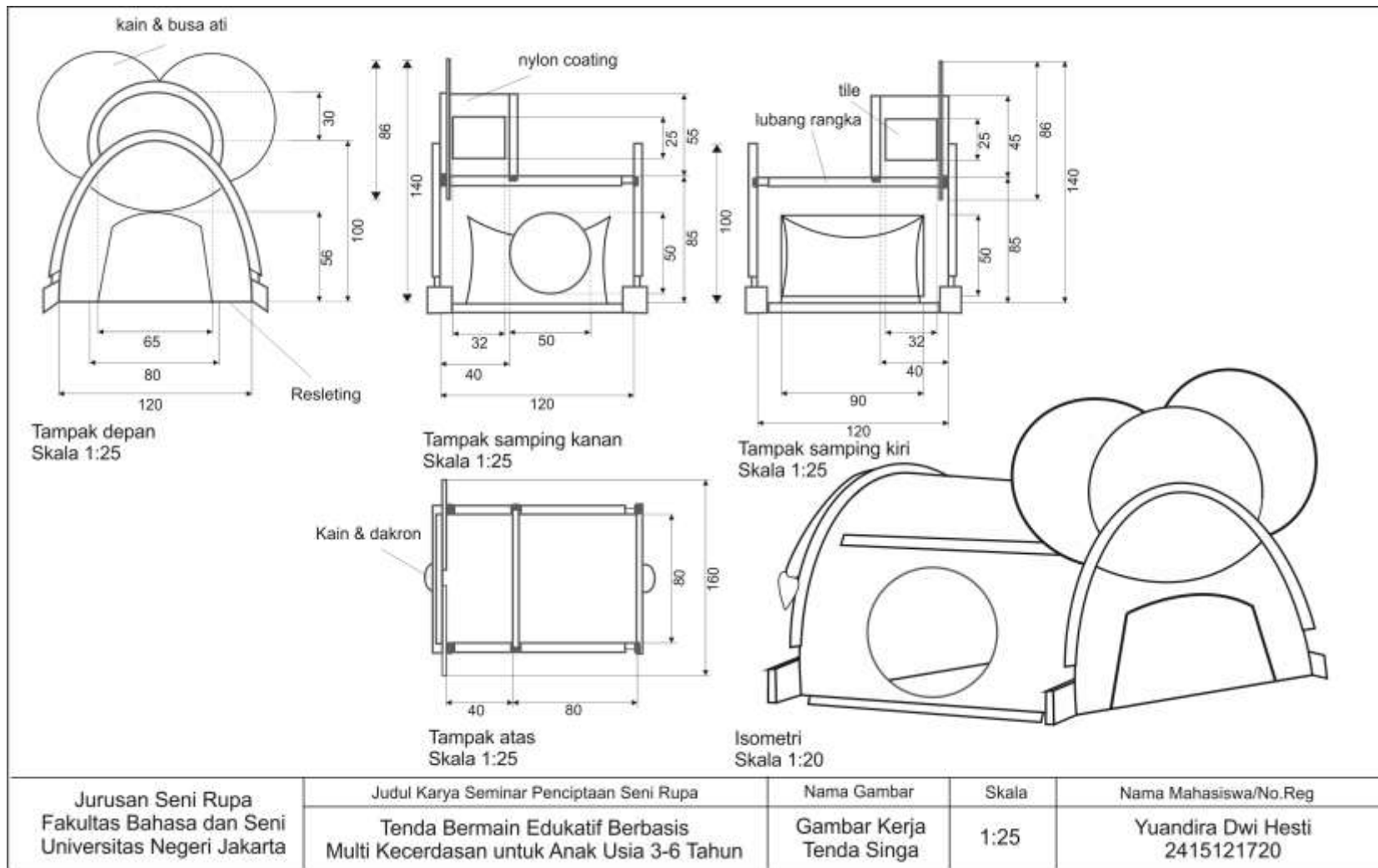
Gambar 99. Gambar kerja rangka tenda gajah skala 1:20. Dok. Pribadi. 2016



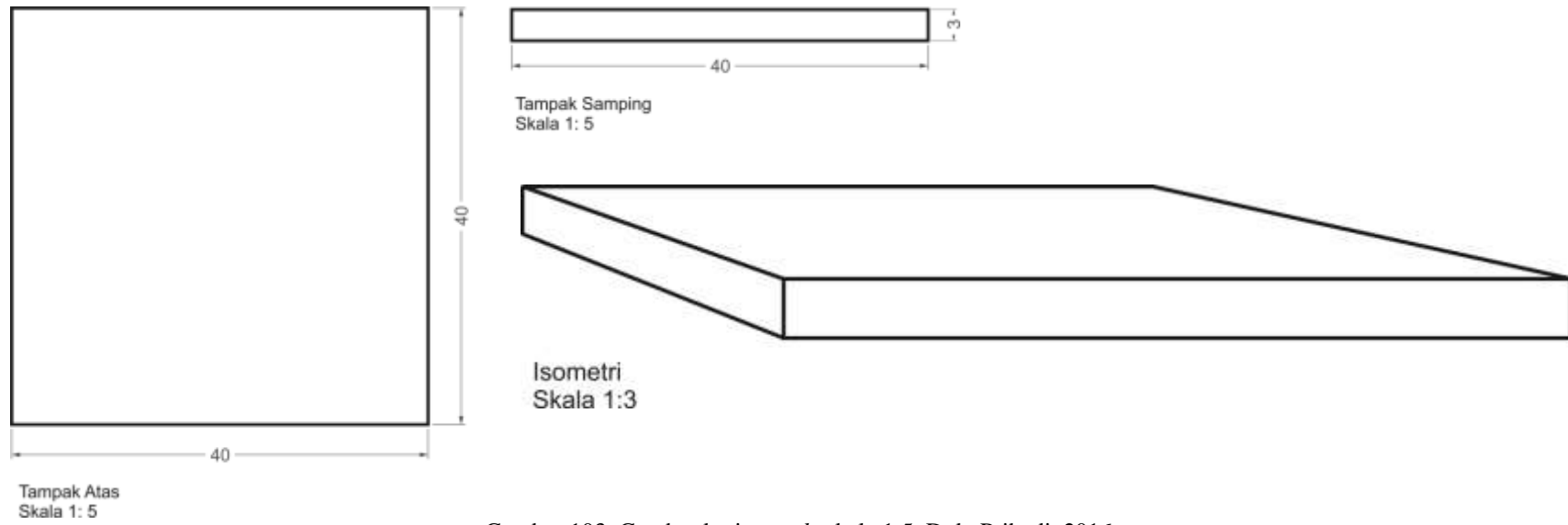
Gambar 100. Gambar kerja tenda gajah skala 1:25. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 101. Gambar kerja rangka tenda singa skala 1:20. Dok. Pribadi. 2016



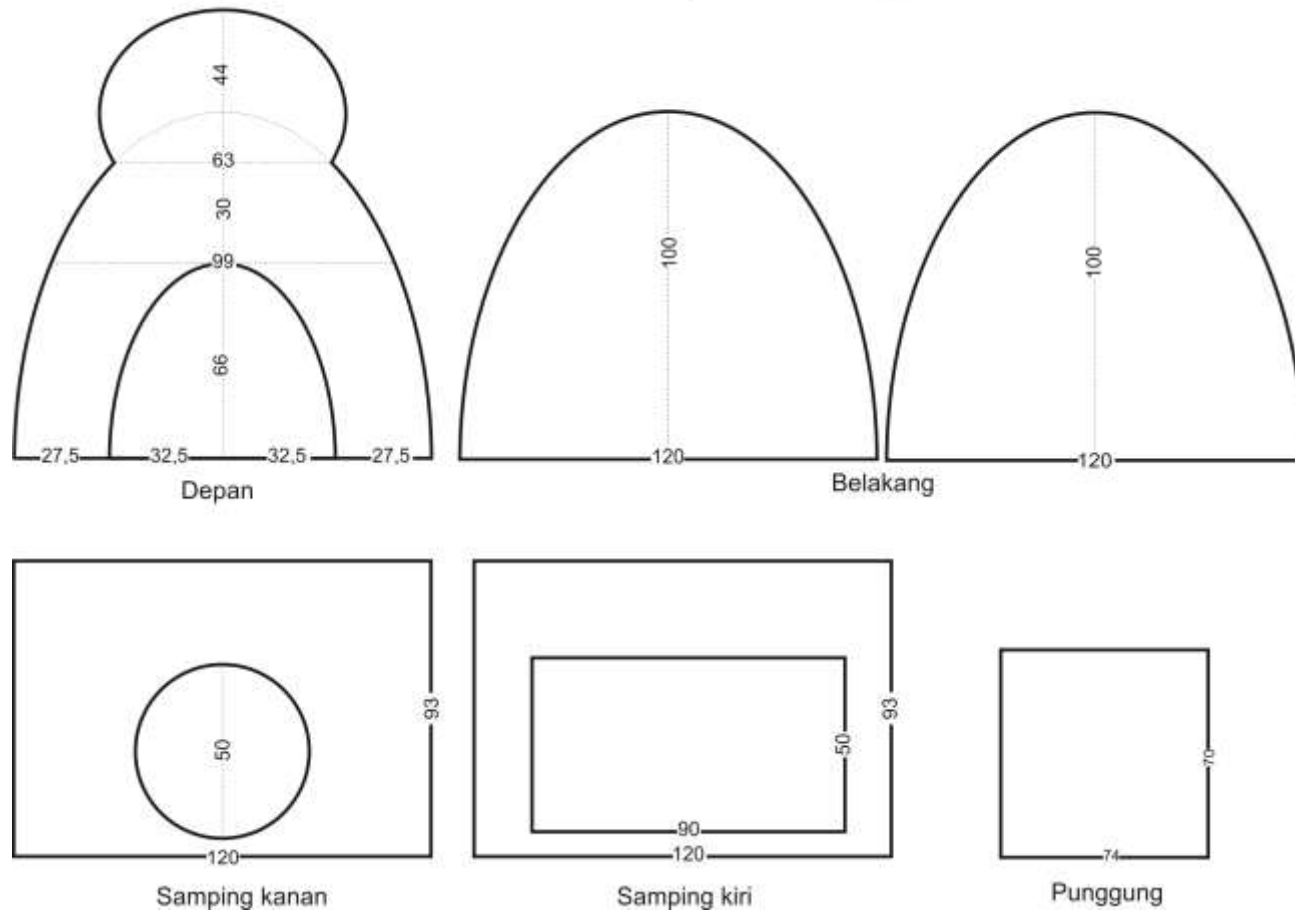
Gambar 102. Gambar kerja tenda singa skala 1:20. Dok. Pribadi. 2016



Gambar 103. Gambar kerja *puzzle* skala 1:5. Dok. Pribadi. 2016

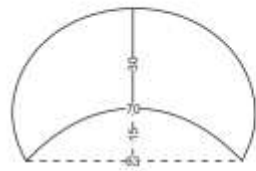
12. Pola kain Tenda

Pola kain nylon coating

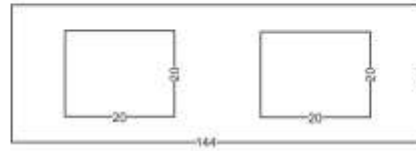


Gambar 104. Pola kain gajah skala 1:20. Dok. Pribadi. 2016

Pola kain nylon coating



Kepala belakang

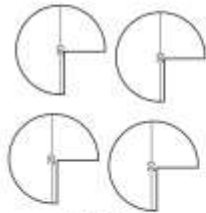


Kepala tengah

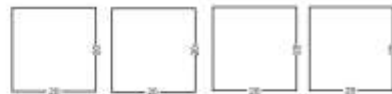


lubang rangka depan

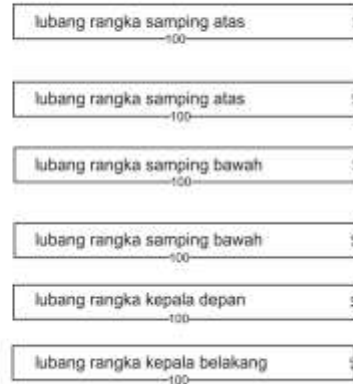
lubang rangka belakang



Kaki



Kantong ujung rangka



lubang rangka samping atas

lubang rangka samping atas

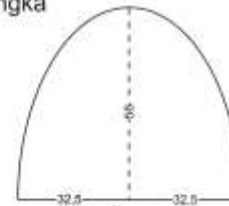
lubang rangka samping bawah

lubang rangka samping bawah

lubang rangka kepala depan

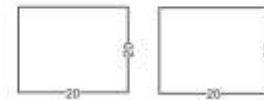
lubang rangka kepala belakang

Lubang rangka



Pintu

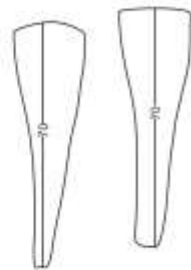
Pola kain tile



Pola busa ati

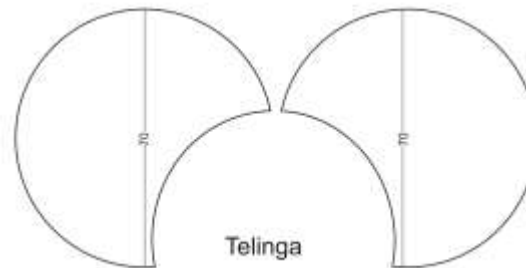


Tutup lingkaran

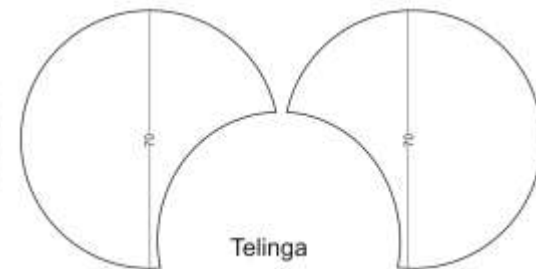


Hidung

Ekor



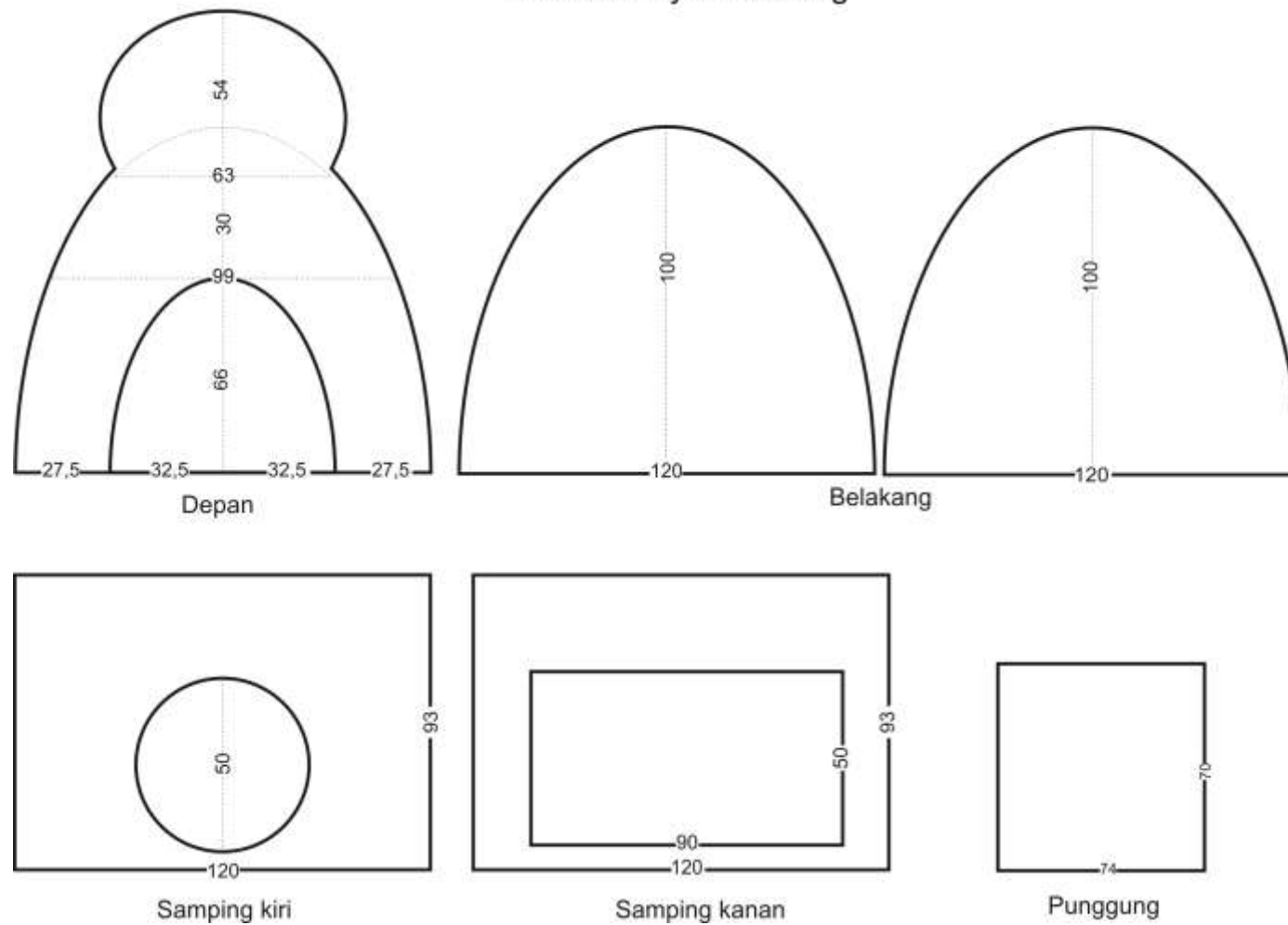
Telinga



Telinga

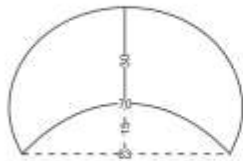
Gambar 105. Pola kain gajah skala 1:20. Dok. Pribadi. 2016

Pola kain nylon coating

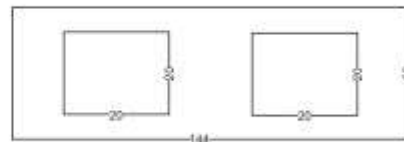


Gambar. 106 Pola kain singa skala 1:20. Dok. Pribadi. 2016

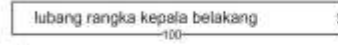
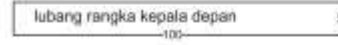
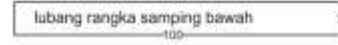
Pola kain nylon coating



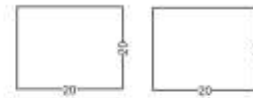
Kepala belakang



Kepala tengah



Pola kain tile

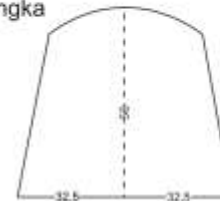


Kaki



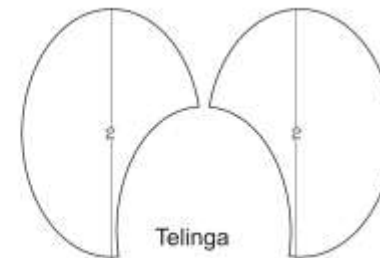
Kantong ujung rangka

Lubang rangka



Pintu

Pola busa ati



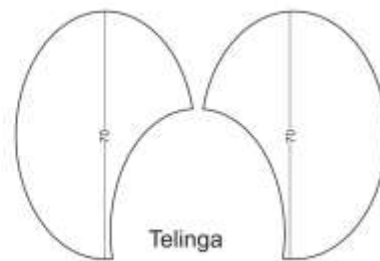
Telinga



Tutup lingkaran



Ekor



Telinga

Gambar 107. Pola kain singa skala 1:20. Dok. Pribadi. 2016

13. Hasil Survey Konsumen

a. Hasil Validasi Produk kepada Dosen PGPAUD

Uji validasi dilakukan kepada dosen PGPAUD UNJ yang bernama Ade Dwi Utami, S.Pd, M.Pd. beliau merupakan dosen PAUD yang telah mempublikasikan penelitian PAUD di Spanyol, Jepang, Thailand dan Australia. Oleh karena itu, beliau memiliki jejaring yang luas. Hasil validasi, banyak sekali masukan dari beliau. Berikut adalah hasil jawaban dari lembar validasi yang diisi oleh beliau, lembar soal terlampir:

1) Gajah

No.	Jenis Soal		Score	
	Kategori	Aspek	Nilai	Keterangan
1.	Minat	Visual	4	Menarik
		Fungsi	4	Berfungsi
2.	Mengamati	Keamanan konstruksi	5	Sangat aman
		Kekuatan konstruksi	4	Kuat
3.	Menyentuh	Material/bahan	5	Sangat aman
		Kualitas jahitan	4	Memenuhi
		Kualitas sablon	5	Sangat memenuhi
4.	Memakai	Antropometri	4	Sesuai
		Ergonomis	4	Ergonomis
		Interaksi sosial	4	Setuju
5.	Pemasangan	Efektif dan efisien	5	Sangat efektif dan efisien
6.	Harga	Keterjangkauan	4	Sesuai
		Kelayakan	5	Sangat layak
		Inovatif	4	Setuju
JUMLAH			61	Sangat baik

Tabel 21. Hasil validasi narasumber

2) Singa

No.	Jenis Soal		Score	
	Kategori	Aspek	Nilai	Keterangan
1.	Minat	Visual	4	Menarik
		Fungsi	4	Berfungsi
2.	Mengamati	Keamanan konstruksi	5	Sangat aman
		Kekuatan konstruksi	4	Kuat
3.	Menyentuh	Material/bahan	5	Sangat aman
		Kualitas jahitan	4	Memenuhi

		Kualitas sablon	5	Sangat memenuhi
4.	Memakai	Antropometri	4	Sesuai
		Ergonomis	4	Ergonomis
		Interaksi sosial	4	Setuju
		Efektif dan efisien	5	Sangat efektif dan efisien
5.	Pemasangan			
6.	Harga	Keterjangkauan	4	Sesuai
		Kelayakan	5	Sangat layak
		Inovatif	4	Setuju
JUMLAH			61	Sangat baik

Tabel 22. Hasil validasi narasumber

Keterangan score:

5 = 1	0-14	= sangat tidak baik
4 = 2	14-28	= kurang baik
3 = 3	28-42	= cukup baik
2 = 4	42-56	= baik
1 = 5	56-70	= sangat baik

3) Evaluasi Kelebihan dan Kekurangan Gajah dan Singa

a) Kelebihan

Produk yang unik dan menarik serta berpotensi untuk diindustrikan.

b) Kekurangan

(1) Perbaiki tentang konsep PAUDnya

(2) Rentang usia yang dipilih ada di 2 kelompok usia anak (todler-preschool) yang memiliki karakter perkembangan jauh berbeda.

(3) Bagian sambungan terowongan rentan karena hanya menggunakan tali dan ukuran terowongan tidak sesuai serta bawah terowongan rentan robek.

- (4) Pertimbangkan besar ukuran terowongan
- (5) Boneka tangan tidak sesuai untuk pengembangan musikal
- (6) Kartu bermain dilapisi busa ati agar tidak terlalu tipis
- (7) Keping *puzzle* terlalu banyak untuk usia 3-5 tahun
- (8) Kemasan jualnya agar lebih sederhana.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi pada dosen PGPAUD UNJ responnya sangat baik. Namun, terdapat beberapa catatan sebagai evaluasi dan masukan untuk karya selanjutnya jika akan diproduksi banyak. pada dasarnya produk tenda edukatif sudah ada di pasaran, namun penulis mencoba mengembangkan produk yang sudah ada sebagai dsn produk tenda edukatif.

Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh penulis adalah validasi kepada orang tua anak-anak mengenai reaksi, inovasi prouduk, kesesuaian, minat dan pertimbangan. Lembar kuesioner disebarakan melalui *jotform.me* yang dapat diisi dengan koneksi jaringan internet. Jumlah keseluruhan responden adalah 68 orang. Hasil jawaban responden bertujuan untuk membantu perbaikan dan mengetahui masukan mengenai produk yang sudah jadi dengan produk untuk selanjutnya. Berikut adalah hasil kuesioner dari orang tua anak-anak:

1) Reaksi orang tua anak

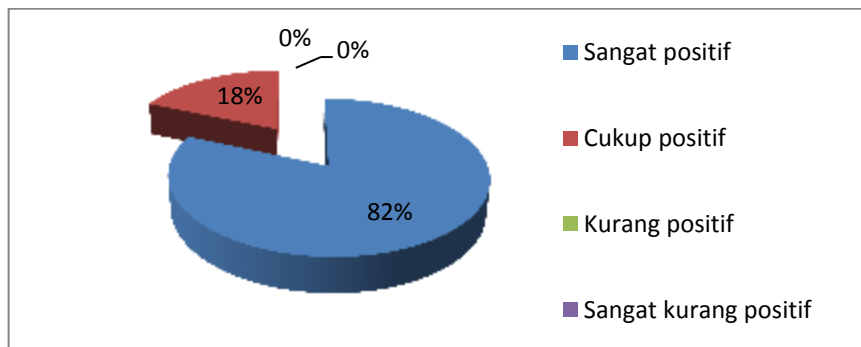


Diagram 1. Reaksi orang tua anak

Berdasarkan hasil survei kepada 68 orang tua anak, 82% reaksi orang tua sangat positif, dan sebagian orang tua merasa cukup positif dengan persentasi 18%. Kemudian secara keseluruhan tidak ada orang tua yang reaksi atau kesannya kurang positif dan sangat kurang positif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan produk satu set tenda ini memberikan kesan sangat positif untuk orang tua.

2) Inovasi Produk

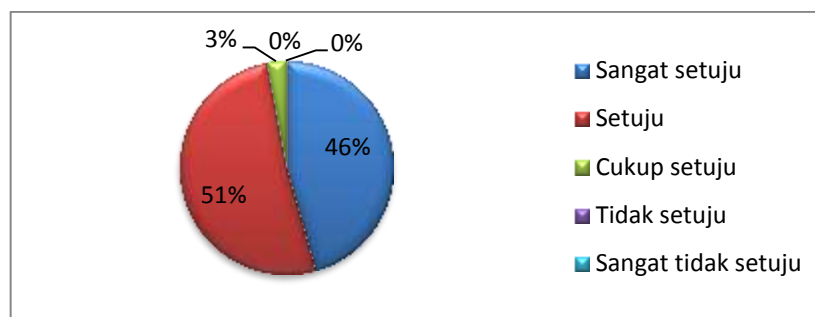


Diagram 2. Inovasi Produk

Berdasarkan hasil survei kepada 68 orang tua anak, 46% orang tua sangat setuju bahwa produk tenda bermain yang dibuat penulis adalah produk yang inovatif, 51% setuju, 3% cukup setuju dan dari hasil survei penulis kepada 68 orang tua anak semua orang tua tidak ada yang memilih tidak setuju dan sangat tidak setuju.

3) Kesesuaian Produk untuk Anak Usia 3-6 Tahun

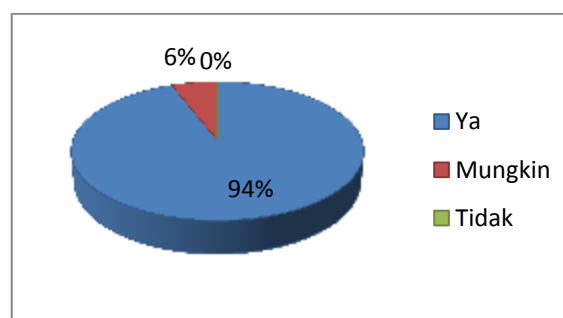


Diagram 3. Menarik dan sesuai dengan anak usia 3-6 tahun

Berdasarkan hasil survei kepada 68 orang tua anak, 94% orang tua menyatakan bahwa produk penulis menarik dan cocok untuk anak usia 3-6 tahun. Sebagian orang menyatakan mungkin dengan persentase 6%. Kemudian dari 68 orang tua tidak ada yang menyatakan bahwa produk yang dibuat penulis tidak menarik dan tidak cocok untuk anak.

4) Minat Konsumen

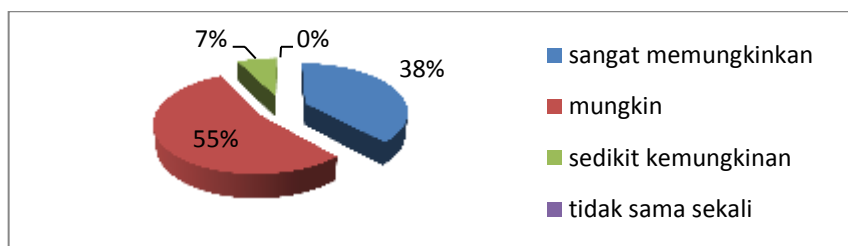


Diagram 4. Minat Konsumen

Berdasarkan hasil survei, dari 68 orang tua anak 38% sangat memungkinkan untuk membeli produk yang penulis buat jika terdapat di pasaran, 55% menyatakan mungkin, 7% menyatakan sedikit kemungkinannya, 0% menyatakan tidak sama sekali.

5) Pertimbangan

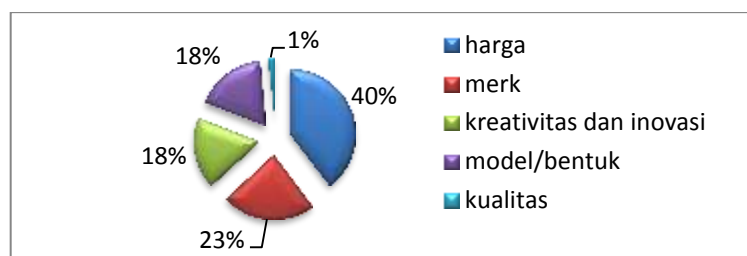


Diagram 5. Pertimbangan konsumen

Berdasarkan hasil survei, dari 68 orang tua anak 40% mempertimbangkan harga, 23% mempertimbangkan merk, 18% kreativitas dan inovasi, 18% mempertimbangkan model atau bentuk, 1% mempertimbangkan kualitas.

Selain dari hasil persentase, terdapat pula banyak pendapat atau kriti dan saran dari orang tua anak mengenai produk tenda gajah dan subga. Berikut adalah tabel dari hasil pendapat orang tua:

No.	Kritik dan Saran Orang Tua (Pendapat)
1.	Produk ini sangat kreatif dan inovatif
2.	Pada era gadget sekarang ini, anak-anak sangat membutuhkan sarana permainan yang mengasah kretivitas dan motorik mereka, serta dapat menjadi sarana bermain dengan teman-temannya
3.	Cukup inovatif dan kreatif tetapi mungkin kedepannya dapat lebih dikembangkan dengan lebih banyak lagi karakter dan warnanya.
4.	Untuk produk terowongan jika 50 cm diameternya, lebih besar dari itu akan lebih baik. Kemudian kerangka tenda apakah fleksibel (kembali ke bentuk awal), apakah tenda tidak berubah bentuk jika terkena dorongan pada saat anak bermain dan yang lebih penting keselamatan untuk anak yang bermain. Tidak ada benda tajam yang dapat mencederaikan anak.
5.	Produksi masal dengan harga yang kompetitif
6.	Tambahkan dengan pohon-pohonnya
7.	Jika dipasarkan pasti akan banyak pesanan
8.	Cukup bagus dan kreatif. Dimana permainan anak ini dapat membantu bermain anak serta membantu proses perkembangan anak baik dari segi motorik dan sosialisasi saat dimainkan. Sebuah produk semakin inovatif maka fungsi dan manfaat akan semakin berbeda terutama untuk anak usia dini dimana permainan akan berpengaruh pada proses perkembangan anak.
9.	Lebih kreatif lagi bentuknya
10.	Untuk produk singa dan gajah pada bagian terowongan mungkin akan lebih baik lagi jika diganti dengan model jendela. Sistem retleting yang berfungsi untuk sirkulasi udara.
11.	Harus mudah merakit dan melepaskannya.
12.	Sertakan foto ketika tenda sudah dilipat agar terlihat apakah produk tersebut akan memakan waktu lama ketika proses perakitannya atau tidak. Dan apakah akan memakan tempat ketika tenda tersebut sudah tidak terpakain
13.	Untuk bentuk dasar tenda coba dibuat dari bangun lain selain limas segi empat. Mungkin dapat di desain ke bentuk kubus atau bentuk lain.
14.	Produk sangat bagus dan sudah layak jual
15.	Ini sudah cukup unik dan menarik, terus kembangkan lagi inovasinya, lebih variatif konsep dan desainnya sehingga menarik untuk anak-anak, dapat mendidik dan melatih motorik anak diusia aktif.
16.	Bahan yang digunakan sebisa mungkin yang tidak mudah sobek
17.	Untuk <i>puzzle</i> model dan gambar perlu diinovatifkan lagi
18.	Harga jangan terlalu mahal. Warna pada <i>puzzle</i> lebih dimainkan lagi agar terlihat lebih menarik
19.	Bagian sablon dan jahitan lebih di rapikan lagi . kemudian bagian dalam di finishing agar jahitan dapat tahan lam

Tabel 23. Tabel kritik dan saran orang tua anak

6) Survei dan uji coba produk



Gambar 108. Uji coba produk. Dok. Pribadi. Tahun 2016

Uji coba produk dilaksanakan di pameran “Premise Promise”, setiap anak-anak yang mengunjungi tenda bermain sangat senang dan antusias. Mereka melakukan permainan keluar masuk terowongan, bermain *puzzle*, bermain kartu, bermain *puppet*, bermain peran, dan masih banyak lagi. Setiap pengunjung merasa nyaman berada di ruangan ini, tidak hanya anak-anak tetapi orang dewasa pun sangat senang berada di ruangan ini. Respon dari setiap pengunjung sangat positif, ada yang mengatakan sangat lucu, menarik, kreatif, menyenangkan, luar biasa, dan lain-lain. Banyak yang meminati satu set produk tenda ini dan bahkan yang tidak berkunjung ke pameran pun yang hanya melihat melalui foto sangat mengapresiasi produk ini. Produk tenda gajah dapat menampung 3-4 anak.

Perbandingan anak ketika bermain sendiri dan belum ada pelengkap *puzzle*, anak dapat bertahan bermain di tenda tersebut selama 10 menit. Sedangkan anak yang bermain dengan temannya dan sudah ada pelengkap *puzzle*, kartu bermain dan *puppet* anak dapat bertahan main hingga 20 menit dan bahkan saat itu anak masih merasa nyaman. Karena keterbatasan waktu dan orang tuanya

akan pulang, anak terpaksa ikut orang tuanya pulang walau pada awalnya tidak mau pulang karena merasa nyaman bermain di dalam tenda.

Kebanyakan anak walau belum pernah melihat binatang aslinya atau belum pernah ke kebun binatang, tetapi sering menonton film kartun sehingga dapat mengenal karakter binatang yang dibuat oleh penulis. Setiap anak yang berkunjung ke pameran “Premise Promise” dan bermain di tenda, anak dapat menyebutkan bahwa tenda tersebut berbentuk dan bergambar binatang gajah.

Kemudian uji coba produk selanjutnya dilakukan di Paud UNJ. Anak-anak Paud UNJ ini adalah anak-anak dosen dan cucu-cucu rektor yang dititipkan dan sekolah PAUD di UNJ. Suasana yang didekorasi untuk anak-anak bermain sangat mendukung ketika melakukan uji coba produk tenda gajah dan singa sehingga anak dapat bermain dengan bebas. Berikut adalah beberapa dokumentasi pada saat uji validasi di PAUD UNJ:



Gambar 109. Uji validasi. Dok. Pribadi. 2016

Berdasarkan hasil uji validasi produk pada anak usia 3-6 tahun kesan pertama anak ketika melihat produk tenda bermain sangat positif, anak merasa senang dan sangat antusias. Kemudian anak langsung mengenal karakter binatang yang terdapat pada kedua tenda, yaitu bintang gajah dan singa. Pada awalnya, anak saling berebut untuk masuk dan memainkan *puzzle*, *puppet*, terowongan dan kartu bermain. Namun, setelah berlangsung selama 30 menit, akhirnya anak dapat saling bekerjasama untuk menyusun *puzzle*, bermain kartu bersama, bermain *puppet* bersama, dan bergiliran keluar masuk tenda dan terowongan.

Melihat buku panduan yang penulis buat untuk panduan orang tua, ternyata anak menyukai gambar-gambar yang terdapat di dalamnya yang kemudian anak bertanya-tanya mengenai gambar tersebut. Perbedaan anak laki-laki dan perempuan adalah anak laki-laki sangat aktif, sedangkan anak perempuan lebih senang bermain kartu, *puzzle*, *puppet* dan bermain peran di dalam tenda.

Pada permainan ini, anak sangat dibutuhkan bimbingan dari orang tua atau saudaranya yang sudah dewasa agar dapat mengarahkan atau membimbing anak untuk memainkan mainan tersebut. Anak akan lebih nyaman dan lebih lama bermain di tenda ketika ada teman-temannya. Jika dia hanya sendiri di tenda, ketika anak telah menyelesaikan menyusun *puzzle* yang dilakukan anak adalah tiduran di dalam tenda.

Terlihat jelas, bahwa ketika anak bermain dengan teman-temannya akan lebih banyak yang dilakukan di dalam tenda. Kemudian, tidak semua anak perkembangan kecerdasannya sama karena dari hasil uji coba ada beberapa anak

yang belum mengenal angka, belum dapat menyusun *puzzle*, belum dapat membaca dan merasa kebingungan ketika diajak bermain *puppet* oleh temannya.

Ketika sebuah tenda tidak dilengkapi dengan mainan pendukung lainnya, kegiatan bermain dan belajar anak akan terbatas dan anak akan cepat merasa bosan sehingga anak tidak akan bertahan lama berada di dalam tenda. Perbandingan ketika anak berada di dalam tenda tanpa pelengkap hanya dapat bertahan sampai 15 menit, sedangkan ketika dilengkapi dengan *puppet*, terowongan, kartu bermain dan *puzzle* anak dapat bertahan hingga 3 jam lebih.

Kesimpulan hasil uji coba di PAUD UNJ adalah pemilihan material, konstruksi, dan ukuran sangat aman karena sesuai dengan antropometri tubuh anak dan konstruksi yang kuat serta karakter kain yang tidak panas dan tidak bau atau mengandung zat beracun. Kemudian pemilihan warna juga sesuai dengan usia 3-6 tahun. Tenda dapat menampung 4-8 anak dan anak dapat dengan leluasa berdiri di dalam tenda. Kemudian target pencapaian penulis, yaitu dapat memenuhi atau melatih multi kecerdasan visual-spasial, logikal-matematis, interpersonal, intrapersonal, linguistik, naturalistik, kinestetik dapat disimpulkan telah mencapai target. Namun, untuk melatih kecerdasan musikal masih kurang berhasil karena tidak semua anak dapat memainkannya.

Hasil survei dan uji coba produk dari pengunjung pameran dan anak PAUD dapat disimpulkan, bahwa produk tersebut dapat menjadi media anak untuk bermain. Ketika di dalam tenda dilengkapi dengan mainan lainnya dan semakin banyak teman bermain, banyak kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak

dan dapat mengembangkan multi kecerdasan anak, yang diantaranya adalah spasial, interpersonal, intrapersonal, logikal-matematis, linguistik, musikal dan naturalistik. Tenda dapat menampung 8 orang anak. Namun, dalam permainan anak harus merasa nyaman dan dapat bergerak dengan leluasa agar perkembangan fisiknya tidak terhambat, oleh karena itu maksimal tenda dapat menampung 4 orang anak.

V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA

A. Visualisasi dan Deskripsi Karya 1



Gambar 110. Visual tenda gajah dan komponennya. Dok. Pribadi. 2016

1. Visualisasi Tenda



Gambar 111. Visual tenda gajah. Dok. Pribadi. 2016

a. Deskripsi Tenda Gajah

Desain tenda merupakan pengembangan dan pembaharuan dari produk yang sudah ada dari hasil mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan produk pesaing. Produk tenda bermain didesain berdasarkan target pengguna usia 3-6 tahun dengan berbagai pertimbangan keamanan, kebersihan, fungsi, dan lain sebagainya. Fungsi dari produk tenda bermain adalah sebagai media untuk mengoptimalkan multi kecerdasan anak melalui bermain.

Tenda bermain dapat melatih kecerdasan visual-spasial melalui ruang tenda, ilustrasi karakter gajah, dan bentuk tenda. Selain itu, dapat melatih imajinasi anak dengan melihat bentuk, gambar, dan lain sebagainya. Anak dapat bermain peran di dalam ataupun di luar tenda. Kemudian dapat melatih kecerdasan interpersonal dan intrapersonal ketika anak bermain sendirian atau bersama teman, orang tua atau saudaranya di dalam tenda. Sedangkan melatih kecerdasan naturalistik melalui bentuk, corak dan ilustrasi gajah.

Pada tenda figur gajah bagian telinga, ekor dan belalainya dibuat 3D sehingga dapat dimainkan atau dipegang-pegang oleh anak. Corak yang ditampilkan disesuaikan dengan gajah asli yang kemudian dieksplor lagi menjadi karakter binatang penulis.

Tenda dengan ukuran 120 cm x 120 cm x 140 cm dapat menampung 4-5 orang. Bahan dasar tenda menggunakan kain *coating* balon dan taslan. Konstruksi menggunakan material alumunium yang memiliki karakteristik keras dan kuat sehingga tidak mudah roboh. Bagian pintu depan dilengkapi dengan resleting, bagian kiri tenda menggunakan jenis kain tile untuk

sirkulasi udara agar anak tidak merasa sesak dan panas ketika berada di dalam tenda, bagian kanan tenda dibuat lubang melingkar dengan diameter 60x60 cm. Lubang tersebut untuk menggabungkan tenda dengan terowongan. Tutup jendela bagian kiri tenda dilengkapi dengan *velcro* sebagai perekat tutup jendela.

Rangka dirancang dengan bentuk setengah lingkaran depan dan belakang. Kemudian pada bagian samping atas dan bawah membentuk garis lurus. Garis lurus pada bagian samping dibuat atas dan bawah agar rangka atau konstruksi tenda dapat berdiri kuat. Bahan alumunium setelah ditekuk dan dibentuk sesuai pola kain, kemudian dipotong-potong agar rangka dapat dilepas dan dipasang pada kain tenda serta dapat dikemas. Kemudian potongan-potongan rangka diberi kode warna. Tujuan dari pengkodean pada rangka adalah untuk mempermudah dalam perakitan tenda dan lebih efektif, baik dari segi waktu maupun tenaga.

Kode pada rangka, dapat melatih kecerdasan anak dalam mengenal berbagai macam warna dan dapat melatih ingatannya untuk menghafal warna serta penyusunan rangka. Selain itu, dapat melatih kemandirian anak dalam memecahkan penyusunan rangka. Orang tua dapat membimbing dan mendampingi anak dalam proses perakitan konstruksi atau membangun sebuah tenda sehingga dapat mendekatkan hubungan orang tua dengan anak serta dapat melatih kerjasama.

Tenda dilengkapi dengan terowongan berdiameter 50 cm x 50 cm. Terowongan dapat melatih kecerdasan kinestetik anak sehingga anak dapat

belajar atau melatih tubuhnya untuk merangkak, menunduk, jongkok, dan lain sebagainya. Bahan dasar tenda yaitu kain *coating* balon dan rangka menggunakan kawat baja, selang dan fiber.

2. Visualisasi Dinding Tenda Gajah



Gambar 112. Visual dinding tenda gajah. Dok. Pribadi. 2016

a. Deskripsi Dinding Tenda Gajah

Dinding bagian dalam terdapat ilustrasi keluarga gajah dengan dilengkapi rumput di bawahnya. Tulisan “GAJAH” menggunakan jenis *font Funny Kids*. Ilustrasi pada dinding tenda menggunakan teknik sablon flek. Jenis flek yang digunakan untuk warna hitam, putih dan merah yaitu PS *Stretch*, warna biru menggunakan PS Film serta hijau menggunakan jenis flek *handyflex*.

Ilustrasi di dalam tenda merupakan hiasan sekaligus penggambaran karakter binatang penulis. Selain itu, melalui ilustrasi tersebut dapat melatih kecerdasan visual anak dan anak dapat berimajinasi mengenai gambar tersebut. Penggambaran gajah terdiri dari ayah, ibu dan anak gajah. Ilustrasi

keluarga gajah menggambarkan kebersamaan keluarga gajah yang bahagia dan bermain bersama. Hal ini, memberikan kesempatan kepada orang tua untuk menceritakan atau menjelaskan mengenai ilustrasi tersebut sehingga anak dapat memiliki pengetahuan mengenai gajah.

3. Visualisasi *Puzzle Gajah*



Gambar 113. Visual matras *puzzle* gajah. Dok. Pribadi. 2016

a. Deskripsi *Puzzle Gajah*

Produk *puzzle* merupakan alas atau matras tenda. Bahan dasar matras *puzzle* terbuat dari bahan *canvas* dan busa kasur. Pembuatan *puzzle* menggunakan teknik jahit. Ilustrasi karakter gajah dan angka menggunakan teknik sablon flek dengan bahan flek PS Film dan PS *Stretch*.

Matras yang berbentuk *puzzle* dapat melatih kecerdasan logikal-matematis anak. Melalui permainan *puzzle* anak melatih otaknya untuk memecahkan teka-teki dengan menyusunnya. Pada bagian belakang *puzzle* terdapat angka agar anak dapat mengenal angka 1-9 dan dapat belajar menghitung bersama temannya. Pada bagian *puzzle* menggunakan ilustrasi gajah agar dapat mengenalkan karakter gambar penulis kepada penggunanya.

Potongan-potongan *puzzle* dibuat bentuk kotak merupakan hasil pemilihan dari eksplorasi yang dilakukan penulis. Bentuk kotak dapat mengenalkan kepada anak salah satu bentuk geometris.

4. Visualisasi Visualisasi Karya Boneka Jari



Gambar 114. Visual *puppet* gajah. Dok. Pribadi. 2016

a. Deskripsi Karya Puppet

Puppet kertas merupakan salah satu media permainan untuk anak belajar musik atau mengenal tangga nada. Puppet yang dirancang oleh penulis bergambar binatang sesuai dengan figur tendanya. Pada desain tenda gajah, ilustrasi pada puppet yaitu karakter gajah dengan variasi warna. Puppet kertas terdiri dari 8 buah sesuai dengan jumlah tangga nada, yaitu do-re-mi-fa-so-la-si-do. Pada gambar puppet masing-masing sudah tertulis nadanya, misal Do, Re, Mi, dan seterusnya. Pada permainan ini anak akan belajar membuat instrumen musik sendiri melalui menggerakkan jarinya seperti memainkan piano sambil mengucapkannya. Hal ini, dapat dilakukan bersama temannya sehingga anak dapat berkolaborasi membuat instrumen musik atau nada sendiri. Puppet kertas yang dirancang penulis merupakan media untuk melatih kecerdasan musikal pada anak.

5. Visualisasi Karya Kartu Bermain



Gambar 115. Kartu bermain. Dok. Pribadi. 2016

a. Deskripsi Karya Kartu Bermain

Kartu bermain merupakan media permainan anak untuk melatih kecerdasan linguistiknya. Pada kartu terdapat 5 pertanyaan dan 5 jawaban. Anak akan menyusun dan menggabungkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaannya. Jika jawabannya benar, maka kartu bagian atas dan bawah akan menyatu. Melalui kartu bermain ini anak belajar mengenal karakter binatang gajah, seperti makanannya, bahasa Inggrisnya gajah, jumlah kaki gajah, dan lain-lain.

B. Visualisasi dan Deskripsi Karya 2

1. Visualisasi Tenda Singa



Gambar 116. Visualisasi tenda singa. Dok. Pribadi. 2016

a. Deskripsi Tenda Singa

Deskripsi tenda bermain dengan figur binatang singa hampir sama dengan deskripsi karya tenda gajah. Fungsi dan manfaat dari produk tenda dengan figur singa ini sama dengan fungsi dan manfaat tenda dengan figur gajah. Namun, tenda dengan figur singa merupakan hasil pengembangan dari tenda gajah..

Pada tenda figur singa bagian surai dan ekornya dibuat 3D sehingga dapat dimainkan atau dipegang-pegang oleh anak. Corak yang ditampilkan disesuaikan dengan singa asli yang kemudian dieksplor lagi menjadi karakter binatang penulis.

Tenda dengan ukuran 120 cm x 120 cm x 140 cm dapat menampung 4-5 orang. Bahan dasar tenda menggunakan kain taslan. Konstruksi menggunakan material alumunium yang memiliki karakteristik keras dan kuat sehingga tidak mudah roboh. Bagian pintu depan dilengkapi dengan resleting, bagian kanan tenda menggunakan jenis kain tile untuk sirkulasi udara agar anak tidak merasa sesak dan panas ketika berada di dalam tenda, bagian kiri tenda dibuat lubang melingkar dengan diameter 50 cm x 50 cm. Lubang tersebut untuk menggabungkan tenda dengan terowongan. Bentuk rangka sama dengan bentuk atau konstruksi tenda gajah. Fungsi dan tujuan dari rangka sama dengan fungsi dan tujuan pada rangka tenda gajah.

Tenda dilengkapi dengan terowongan berdiameter 50 cm x 50 cm. Terowongan dapat melatih kecerdasan kinestetik anak sehingga anak dapat belajar atau melatih tubuhnya untuk merangkak, menunduk, jongkok, dan lain

sebagainya. Bahan dasar tenda yaitu kain taslan dan rangka menggunakan kawat baja, selang dan fiber.

2. Visualisasi Dinding Tenda Singa



Gambar 117. Dinding tenda. Dok. Pribadi

a. Deskripsi Karya Tenda Singa

Dinding bagian dalam terdapat ilustrasi keluarga singa dengan dilengkapi rumput di bawahnya. Tulisan “SINGA” menggunakan jenis *font Funny Kids*. Ilustrasi pada dinding tenda menggunakan teknik sablon flek. Jenis flek yang digunakan untuk warna hitam, putih dan merah yaitu *PS Stretch*, warna kuning menggunakan *PS Film* serta hijau menggunakan jenis flek *handyflex*.

Ilustrasi di dalam tenda merupakan hiasan sekaligus penggambaran karakter binatang penulis. Selain itu, melalui ilustrasi tersebut dapat melatih kecerdasan visual anak dan anak dapat berimajinasi mengenai gambar tersebut. Penggambaran singa terdiri dari ayah, ibu dan anak singa. Ilustrasi keluarga singa menggambarkan kebersamaan keluarga singa yang bahagia dan bermain bersama. Hal ini, memberikan kesempatan kepada orang tua untuk menceritakan atau menjelaskan mengenai ilustrasi tersebut sehingga anak dapat memiliki pengetahuan mengenai singa.

3. Visualisasi *Puzzle Singa*



Gambar 118. Puzzle. Dok. Pribadi. 2016

a. Deskripsi *Puzzle Singa*

Produk *puzzle* merupakan alas atau matras tenda. Bahan dasar matras *puzzle* terbuat dari bahan *canvas* dan busa kasur. Pembuatan *puzzle* menggunakan teknik jahit. Ilustrasi karakter singa dan angka menggunakan teknik sablon flek dengan bahan flek PS Film dan PS *Stretch*.

Matras yang berbentuk *puzzle* dapat melatih kecerdasan logikal-matematis anak. Melalui permainan *puzzle* anak melatih otaknya untuk memecahkan teka-teki dengan menyusunnya. Pada bagian belakang *puzzle* terdapat angka agar anak dapat mengenal angka 1-9 dan dapat belajar menghitung bersama temannya. Pada bagian *puzzle* menggunakan ilustrasi gajah agar dapat mengenalkan karakter gambar penulis kepada penggunanya. Potongan-potongan *puzzle* dibuat bentuk kotak merupakan hasil pemilihan dari eksplorasi yang dilakukan penulis. Bentuk kotak dapat mengenalkan kepada anak salah satu bentuk geometris.

4. Visualisasi Karya Puppet



Gambar 119. Boneka jari. Dok. Pribadi. 2016

a. Deskripsi Karya Boneka Jari

Boneka jari merupakan salah satu media permainan untuk anak belajar musik atau mengenal tangga nada. Puppet yang dirancang oleh penulis bergambar binatang sesuai dengan figur tendanya. Pada desain tenda singa, ilustrasi pada puppet yaitu karakter singa dengan variasi warna. Puppet kertas terdiri dari 8 buah sesuai dengan jumlah tangga nada, yaitu do-re-mi-fa-so-la-si-do. Pada gambar puppet masing-masing sudah tertulis nadanya, misal Do, Re, Mi, dan seterusnya. Pada permainan ini anak akan belajar membuat instrumen musik sendiri melalui menggerakkan jarinya seperti memainkan piano sambil mengucapkannya. Hal ini, dapat dilakukan bersama temannya sehingga anak dapat berkolaborasi membuat instrumen musik atau nada sendiri. Puppet kertas yang dirancang penulis merupakan media untuk melatih kecerdasan musikal pada anak.

5. Visualisasi Karya Kartu Bermain



Gambar 120. Kartu Bermain. Dok. Pribadi. 2016

a. Deskripsi Karya Kartu Bermain

Kartu bermain merupakan media permainan anak untuk melatih kecerdasan linguistiknya. Pada kartu terdapat 5 pertanyaan dan 5 jawaban. Anak akan menyusun dan menggabungkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaannya. Jika jawabannya benar, maka kartu bagian atas dan bawah akan menyatu. Melalui kartu bermain ini anak belajar mengenal karakter binatang singa, seperti makanannya, bahasa Inggrisnya singa, jumlah kaki singa, dan lain-lain.

VI. PENUTUP

A. Kesimpulan

Usia 3-6 tahun anak sedang berada pada masa sensitif, peka, inisiatif, berprakarsa dan masa pengembangan diri. Hal ini, merupakan pengembangan multi kecerdasan anak yang meliputi visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, logikal-matematis, linguistik, naturalistik, dan musikal. Oleh karena itu, pentingnya stimulus yang dapat melatih multi kecerdasan anak agar tidak menghambat perkembangannya ketika anak sudah beranjak dewasa. Jenis mainan yang dapat membantu untuk mengoptimalkan multi kecerdasan anak adalah mainan edukatif. Mainan tersebut meliputi *puzzle*, balok susun, tenda bermain, rumah kardus, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa tujuan penulis dalam merancang desain produk tenda bermain edukatif berbasis multikecerdasan untuk anak usia 3-6 tahun telah berhasil. Hasil eksplorasi bahan, corak, dan bentuk pada tenda, dapat disimpulkan bahwa produk tersebut dapat memenuhi kebutuhan mainan edukatif untuk anak usia 3-6 tahun. Selain itu, bahan dasar tekstil dapat menjadi alternatif mainan edukatif untuk anak usia 3-6 tahun. Berdasarkan uji coba, melalui produk tenda anak dapat mengenal visual binatang dan dapat menstimulus perkembangan multi kecerdasannya. Hambatan dalam membuat produk tenda adalah merancang rangka tenda dan mengeksplorasi

bentuk tenda agar terlihat menarik dan merancang produk yang praktis dalam merangkai dan menggunakan produk tenda.

B. Saran

Penulis mengharapkan dapat mengembangkan ide-ide yang inovatif, praktis dan ekonomis untuk kedepannya, sehingga dapat lebih menggali ide baru yang lebih baik untuk menghasilkan karya yang berkualitas dan laku di pasaran. Oleh karena itu, dalam pemilihan material dan teknik dapat dipertimbangkan dan dievaluasi kembali. Pentingnya validasi dari ahli dalam merancang sebuah produk dan validasi kepada konsumen adalah agar dalam proses pembuatan produk dapat dianalisis kekurangan, kelebihan dan berbagai masukan dari ahli produk dan konsumen sehingga dapat memenuhi kelayakan dan kebutuhan masyarakat sebelum mulai di pasarkan. Kepada pembaca, masyarakat dan bidang akademik, diharapkan dapat memberikan peluang kepada orang lain atau mahasiswa untuk melakukan berbagai penelitian, survei guna menghasilkan gagasan dan desain produk yang inovatif sehingga dapat bermanfaat dan berkembang di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Hikmah. 2011. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Pencampuran Warna Dasar dengan Metode Eksperimen di Kelompok B TK Al Azhar 15 Surabaya*. Skripsi, Unesa .
- Barret, Maurice. 1979. *Art Education*. London. Heinemann Educational Books.
- Budyanto, W. Gatot. 2008. *Kriya Keramik*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Chandra, Leo. 2005. *Struktur Tenda*. Skripsi, Universitas Indonesia.
- Decoration, Elle. 2015. *Bright Kids*. Juli.
- Drew, Philip. 1979. *Tensile architecture*. Staples: Granada Publishing.
- Graphtech Indonesia. *Bahan Stiker Sablon*. diakses 18 maret, 2016. <http://graphtechindonesia.com>
- Gunita, A. Pradana. 2015. *Pengembangan Tenda Tak Sentuh Tanah untuk Penjelajahan Hutan Hujan Tropis Indonesia*. Skripsi, ITB.
- Hadiyanti, Lutfia N. 2013. *Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jasin, Maskoeri. 1989. *Sistematik Hewan (Avertebrata dan Vertebrata) untuk Universitas*. Sinar Jaya. Surabaya.
- Joni, Raka. 1989. *Warna*. Jakarta
- Kotler, Phillip and Kevin Lane. Keller. 2012. *Marketing Management*. Fourteenth Edition. New Jersey : Pearson International Edition
- Kotler, Philip. 2000. *Manajemen Pemasaran Jilid 1*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, Dian. 2013. *Karakter Hewan Khas Indonesia dalam soft Toys Edukatif Puzzle Boneka*. Skripsi, Unibersitas Negeri Jakarta.
- Luthfianto, Saufik. 2008. *Pengujian Ergonomi Dalam Perancangan Desain Produk*. Skripsi, Universitas Islam Indonesia
- Manela, N. M. P. Fito. 2015. *Desain Mainan Multifungsi, Perpaduan Mainan Congklak dan Balok Susun untuk Anak Usia 6-9 Tahun*. Skripsi, Universitas Negeri Jakarta.
- Media, Sasha. 2004. *Struktur Tenda*. Skripsi, Universitas Indonesia.

- Pramudita, Desica. 2013. *Desain Mainan Puzzle Bertema Hewan Endemik Indonesia (Sumatra) untuk Anak Usia 4-6 Tahun dengan Menggunakan Material Limbah Kayu Jati Belanda*. Skripsi, Institut Teknologi Sepuluh November.
- Rahmanita, Sania. 2014. *Desain Pelengkap Ruang Duduk Apartemen Bergaya Pop Minimalis dengan Teknik Patchwork*. Skripsi, Universitas Negeri Jakarta.
- Rosmiati, Lia. 2014. *Tas Balita dengan Boneka Binatang*. Skripsi, Universitas Negeri Jakarta.
- Soscilla. 2010. *Proses pembuatan nylon*. Diakses 5 April 2016. <http://soscilla.blogspot.co.id/2010/07/ciri-ciri-kain-nylon-proses-pembuatan-nylon.html>
- Suminar, Dewi R. 2008. *Membangun Softskill Anak Melalui Pretendplay*. diakses tanggal 30 April 2016. https://www.google.com/url?Dewi_Suminar%2Fpublication%2F257251532_Membangun_karakter_anak_melalui_bermain%2Flinks%2F00b7d524bb26632a35000000&usg=AFQjCNHZ3QhzEi4DEknybXaUb_Cs9USUZA
- Syaodih, Ernawulan. *Perkembangan Anak Taman Kanan-kanak*. Diakses 20 April 2016. http://file.upi.edu/Direktori/Fip/Jur.Pgtk/196510011998022-Ernawulan_Syaodih/Perkembangan_Anak_Tk.Pdf
- Thovids, Mustofa. 2014. *Slide Design Mastery*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wahyono, Budi. *Tahap-tahap Perencanaan Produksi*. Diakses 15 April 2016. <http://pendidikanekonomi.com/2012/08/tahap-tahap-perencanaan-produksi.html>
- Wang, Sandra Aamodt dan Sam. 2013. *Child's Brain*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wardani, Cut K, *et all*. 2011. *Pedoman Tugas Akhir: Penciptaan Karya Seni Rupa*. Jakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta
- Wardoyo, Novita Sari. *Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Balok Pada Kelompok A TK Karang Pelem 1 Kedawung Sragen*. diakses 24 April 2016. Http://Eprints.Ums.Ac.Id/29814/9/02._Naskah_Publikasi.Pdf
- Wignjoesobroto. 2000. *Ergonomi, Studi Gerak dan Waktu. Teknik analisis untuk peningkatan produktivitas kerja*. Surabaya: Guna Widya.
- . 2014. *Ekonomi Kreatif : Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2015*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI.




- 25 Oktober 2011. diakses Maret 7, 2016.
<http://www.tempo.co/read/news/2006/10/10/05685726/Daya-saing-industri-mainan-Indonesia-masih-rendah>

REFERENSI GAMBAR


- Alibaba. *Tenda bermain*. Diakses 25 Desember 2015.
<http://indonesian.alibaba.com>
- Aliexpress. 2015. diakses Januari 20, 2016 <http://id.aliexpress.com/item/2015-Fashion-Car-Model-Kids-Tent-Play-House-Indoor-Outdoor-Toys-Portable-Play-Tent-for-Children/32491373830.html>
- Fitinline. 2015. diakses April 15, 2016.
<https://fitinline.com/index.php/?/article/read/5-jenis-kain-untuk-membuat-body-cover>
- Graphtech Indonesia. *Bahan Stiker Sablon*. diakses 18 maret, 2016.
<http://graphtechindonesia.com>
- Lazada. 2015. diakses 12 28, 2015. <http://www.lazada.co.id/beli-mainan-tenda-terowongan/>
- Monokromatik, diakses 15 Mei 2016. <http://s264.photobucket.com>
- Syaidati Nur Sholihah. 2013. *Siklus hidup jerapah*, diakses 25 Maret 2016.
<https://syaidatinoersholihah.files.wordpress.com>
- Teepee, diakses 28 Oktober 2015. <http://www.notonthehighstreet.com>
- Teepee, diakses 28 Oktober 2015. <http://www.globalsources.com>
- Teepee Indian, diakses 28 Oktober 2015. <http://g03.s.alicdn.com>
- Teepee, diakses 28 Oktober 2015. <http://ecx.images-amazon.com>
- Teepee, diakses 28 Oktober 2015. <http://www.habausa.com>
- Peekaboo. diakses 28 Mei 2016. <https://id.pinterest.com/lovelyteepee/peekaboo-teepees-0-12/>
- Play tent, diakses 28 Oktober 2015. <http://www.parentcentre.co.uk>
- Play Tent Indian, diakses 28 Oktober 2015. <https://www.onlinetoys.com>
- Soabe. diakses 26 Februari. <https://id.pinterest.com/pin/500603314803717203/>
- Stewart, Martha. 2014. diakses 28 Mei 2016.
<http://coolmompicks.com/blog/2014/10/19/congrats-martha-stewart-american-made-winners-much-goodness/>
- Warna primer dan sekunder, diakses 15 Mei 2016.
<http://www.catrumahminimalis.com>
- Warna Analogus, diakses 15 Mei 2016. <http://1.bp.blogspot.com>
- Warna Komplementer, diakses 15 Mei 2016. <http://4.bp.blogspot.com>
- Yloventoys. diakses 28 Mei 2016. <http://www.amazon.com/Yloventoys-Indian-Childrens-Sleepover-Parties/dp/B01DVYGGK50?keywords=boy+play+tent>
- . *Mesin Cutting Sticker*. Diakses 01 April 2016. <http://ijopink.blogspot.co.id>

- . 2012. diakses Januari 10, 2016. <http://pinterest.com>.
- . 2015. diakses Januari 20, 2016. <http://id.aliexpress.com/item/Free-shipping-1-2M-1-2M-1M-Ultralarge-Children-toy-Tent-Baby-Toy-Play-Game-tent/1951093744.html>.
- . Jenis-jenis kain. 2015. diakses April 5, 2016. <https://fitinline.com/material/detail/kain-cordura-transparant-kode-cdr-9998/>.

LAMPIRAN

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
6.	19-07-2016		- ukuran font - kalimat - tanda baca	
7.	20-07-2016		Revisi akhir, kalimat, tanda baca, spasi.	
8.	21-07-2016		Maju sidang	

B. Surat Izin Magang



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telepon/Faksimile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
 BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
 Bagian UHTP : Telepon: 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
 Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 7367/UN39.12/KM/2015 18 Desember 2015
 Lamp. : -
 Hal : Permohonan Izin Magang

Yth. Rizka Anggraini
 Studio Bitittle Black
 Jl. Kelapa Dua Wetan III No.66, Ciracas,
 Jakarta Timur 13730

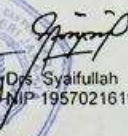
Kami mohon kesediaan Saudara, untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Yuandira Dwi Hesti
 Nomor Registrasi : 2415121720
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
 No. Telp/HP : 085724377399

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Magang Seminar Penciptaan Karya Inovatif.

Atas perhatian dan kejasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
 Akademik dan Kemahasiswaan,


 Drs. Syaifullah
 NIP. 195702161984031001

Tembusan :
 1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
 2. Kaprog / Jurusan Seni Rupa

C. Sertifikat Magang



D. Instrumen Validasi Narasumber (ahli)

VALIDASI PRODUK
untuk Narasumber

23-11/
tadler 11

Narasumber yang terhormat,

Perupa adalah Mahasiswi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, yang pada saat ini sedang menyusun Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa dengan judul "Tenda Bermain Edukatif Berbasis Multi Kecerdasan untuk Anak Usia 3-6 Tahun".

4-6

Tenda bermain dibuat dengan tujuan dapat melatih delapan multi kecerdasan anak usia 3-6 tahun, yang meliputi kecerdasan visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, logikal-matematika, linguistik, naturalistik dan musikal. Karya ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Perupa membutuhkan data untuk dianalisis, oleh karena itu perupa berharap dalam mengisi form validasi ini narasumber dapat memberikan jawaban dengan lengkap. Demikian perupa ucapkan terimakasih atas waktu yang telah disediakan.

Nama	: Ade Dwi Utami, S.Ed, M.Pd.
Pekerjaan	: Dosen PEPITUD FIP UND
Usia	: 30 tahun.
Pekerjaan	:



Judul : Tenda Bermain Gajah

Ukuran : Tenda 120 x 120 x 140 cm
 Terowongan 100 x 50 cm
 Puppet 7 x 6 cm
 Kartu Bermain 7 x 10 cm
 Puzzle 120 x 120 cm

Media : Mix media

Tahun : 2016



Judul : Tenda Bermain Singa

Ukuran : Tenda 120 x 120 x 140 cm
 Terowongan 100 x 50 cm
 Puppet 7 x 6 cm
 Kartu Bermain 7 x 10 cm
 Puzzle 120 x 120 cm

Media : Mix media

Tahun : 2016

1. Secara visual, apakah warna, bentuk dan karakter binatang terlihat menarik? Berikan alasannya!

- Perhatikan kombinasi warna yg diapet.

Ceklis penilaian secara visual

5 Sangat tidak menarik	4 Tidak menarik	3 Cukup menarik	2 Menarik	1 Sangat menarik

2. Menurut anda, apakah produk satu set tenda bermain memiliki fungsi? Coba jelaskan!

Namun perhatikan dengan karakter usia anak yang diluju

Ceklis penilaian berdasarkan fungsi

5 Sangat tidak berfungsi	4 Tidak berfungsi	3 Cukup berfungsi	2 Berfungsi	1 Sangat berfungsi

3. Menurut anda, apakah konstruksi yang digunakan aman untuk anak usia 3-6 tahun? berikan alasannya!

Cesuni, no toxic d sudut tajam

Ceklis penilaian keamanan produk

5 Sangat tidak aman	4 Tidak aman	3 Cukup aman	2 Aman	1 Sangat aman

4. Menurut anda, apakah konstruksi yang digunakan kuat untuk anak usia 3-6 tahun? Berikan alasannya!

daya tahan
sesuai
 Namun perlu diuji coba langsung

Ceklis penilaian kekuatan produk

5 Sangat tidak kuat	4 Tidak kuat	3 Cukup kuat	2 Kuat	1 Sangat kuat

5. Apakah material atau bahan aman digunakan oleh anak usia 3-6 tahun? Berikan alasannya!

No toxic dan tidak menyakitkan anak

Ceklis penilaian keamanan material atau bahan yang digunakan

5 Sangat tidak aman	4 Tidak aman	3 Cukup aman	2 Aman	1 Sangat aman

6. Menurut anda, apakah kualitas hasil jahitan sudah memenuhi standar produksi? Berikan alasannya!

Harusnya ada sambungan di bagian kerawangan.

Ceklis penilaian kualitas hasil jahitan

5 Sangat tidak memenuhi	4 Tidak memenuhi	3 Cukup memenuhi	2 Memenuhi	1 Sangat memenuhi

7. Menurut anda, apakah kualitas hasil sablon sudah memenuhi standar produksi? Berikan alasannya!

Ceklis penilaian kualitas hasil sablon

5 Sangat tidak memenuhi	4 Tidak memenuhi	3 Cukup memenuhi	2 Memenuhi	1 Sangat memenuhi

8. Apakah ukuran produk tenda bermain sesuai dengan antropometri anak usia 3-6 tahun? Berikan alasannya!

Ragu dengan ukuran kerawangan.

Ceklis penilaian kesesuaian antropometri

5 Sangat tidak sesuai	4 Tidak sesuai	3 Cukup sesuai	2 Sesuai	1 Sangat sesuai

9. Menurut anda, apakah produk satu set tenda bermain ini sudah ergonomis bagi konsumen? Berikan alasannya!

~~Sangat ergonomis~~ ~~Tidak ergonomis~~ ~~Cukup ergonomis~~ ~~Ergonomis~~ ~~Sangat ergonomis~~
~~Sangat ergonomis~~ ~~Tidak ergonomis~~ ~~Cukup ergonomis~~ ~~Ergonomis~~ ~~Sangat ergonomis~~
 tingkat kenyamanan sesuai untuk anak usia dini

Ceklis penilaian ergonomis

5 Sangat tidak ergonomis	4 Tidak ergonomis	3 Cukup ergonomis	2 Ergonomis	1 Sangat ergonomis

10. Ketika berada di dalam tenda dengan dilengkapi empat komponen pelengkap (puzzle, terowongan, kartu bermain dan puppet) apakah anak dapat berinteraksi dengan teman/orang/saudaranya?

tidak masing-masing penggunaan, anak harus diperbaiki lebih dahulu.

Ceklis penilaian interaksi anak

5 Sangat tidak setuju	4 Tidak setuju	3 Cukup setuju	2 Setuju	1 Sangat setuju

11. Menurut anda, apakah dari segi waktu dan upaya proses pemasangan tenda efektif dan efisien?

.....

.....

.....

.....

Ceklis penilaian efektif dan efisien proses pemasangan

5	4	3	2	1
Sangat tidak efektif dan sangat tidak efisien	Tidak efektif dan tidak efisien	Cukup efektif dan cukup efisien	Efektif dan efisien	Sangat efektif dan efisien

12. Menurut anda, apakah dari segi harga terjangkau dan sesuai dengan kualitas produk?

Harga cukup tinggi tapi masih sesuai dengan produk yg ditawarkan.

Ceklis penilaian kesesuaian harga dan kualitas

5	4	3	2	1
Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

13. Menurut anda, apakah produk satu set tenda bermain tersebut layak jual?

Ya

.....

.....

.....

.....

Ceklis penilaian kelayakan

5	4	3	2	1
Sangat tidak layak	Tidak layak	Cukup layak	Layak	Sangat layak

14. Menurut anda, apakah produk satu set tenda bermain tersebut inovatif?

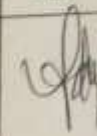
Alat sejenis sudah ada, namun yg dihadirkan
"membacakan inovasi" tersendiri

Ceklis penilaian inovatif

5	4	3	2	1
Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Cukup setuju	Setuju	Sangat setuju

A. Kelebihan dan Kekurangan

Berikanlah catatan mengenai keseluruhan karya produk satu set tenda bermain

Kelebihan	Kekurangan	Saran	Ttd
<p>Produk yg unik dan menarik serta berpotensi untuk diindustrikan, namun perlu diperbaiki terkait konsep kefitADannya.</p>	<p>Rentang usn yg dipkai ada di 2 kelompok usn anak (toddlers - preschool) yang memiliki karakter perkembangan yang berbeda-beda</p> <p>tenda dke namun bagian sambungan kerawangannya rentan karena hanya menggunakan tali dan ukuran kerawangannya tidak sesuai serta bahan kerawangannya yg rentan robek</p> <p>perlu pengembangan ukuran kerawangannya</p> <p>paper tidak sesuai untuk pengembangan musik</p> <p>Karakter bermain di lapis busana yang tidak terlalu tipis</p> <p>Keping puzzle terlalu banyak untuk usia 3-5 tahun</p> <p>Pemilihan gambar agar lebih simple</p>	<p>Ada di rentang usn preschool</p>	

E. Instrumen Validasi Narasumber (Orang tua)

Lembar Kuesioner Survei Konsumen

Responden yang terhormat,

Perupa adalah Mahasiswi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, yang pada saat ini sedang menyusun Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa dengan judul “Tenda Bermain Edukatif Berbasis Multi Kecerdasan untuk Anak Usia 3-6 Tahun”.

Tenda bermain dibuat dengan tujuan dapat melatih delapan multi kecerdasan anak usia 3-6 tahun, yang meliputi kecerdasan visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, kinestetik, logikal-matematikal, linguistik, naturalistik dan musikal. Karya ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Perupa membutuhkan data untuk dianalisis, oleh karena itu perupa berharap dalam mengisi form validasi ini narasumber dapat memberikan jawaban dengan lengkap. Demikian perupa ucapkan terimakasih atas waktu yang telah disediakan.

1. Dokumentasi Produk Gajah



Judul : Tenda Bermain Gajah

Ukuran : Tenda 120 x 120 x 140 cm, terowongan 100 x 50 cm, puppet 7 x 6 cm,
kartu bermain 7 x 10 cm, puzzle 120 x 120 cm

Media : Mix media

Tahun : 2016

2. Dokumentasi Produk Singa



Judul : Tenda Bermain Singa

Ukuran : Tenda 120 x 120 x 140 cm, terowongan 100 x 50 cm, puppet 7 x 6 cm,
kartu bermain 7 x 10 cm, puzzle 120 x 120 cm

Media : Mix media

Tahun : 2016

Profil responden

Nama :

Jenis kelamin : 1. Pria
2. Wanita

Silahkan jawab dengan cara menceklis jawaban yang anda pilih !

1. Bagaimana kesan pertama anda ketika melihat produk tenda dan *puzzle* di halaman sebelumnya ?
 - Sangat positif
 - Cukup positif
 - Kurang positif
 - Sangat kurang positif
2. Menurut anda, apakah karya produk satu set tenda bermain merupakan produk yang inovatif?
 - Sangat setuju
 - Setuju
 - Cukup setuju
 - Tidak setuju
 - Sangat tidak setuju
3. Apakah menurut anda desain produk satu set tenda bermain menarik dan cocok untuk anak usia 3-6 tahun?
 - Ya
 - Mungkin
 - Tidak
4. Jika produk satu set tenda bermain tersebut tersedia dipasaran saat ini, apakah ada kemungkinan anda membelinya?
 - Sangat mungkin
 - Mungkin
 - Sedikit kemungkinan
 - Tidak sama sekali
5. Hal apa saja yang akan anda pertimbangkan jika anda akan membeli produk tenda bermain dan *puzzle* ini?
 - Harga
 - Merk

- Kreativitas dan Inovasi
- Model/bentuk
- Kualitas
- Lainnya (sebutkan)

6. Berikan kritik dan saran mengenai produk satu set tenda bermain singa dan gajah!

F. Dokumentasi Studi Antropometri dan Validasi



G. Dokumentasi Pameran Tugas Akhir



H. Hasil Turnitin

turnitin

Class Portfolio | Final Review | My Grades | Discussion | Calendar

NOVYORNING - HOME - SEMESTER PENDIDIKAN KAPPA BETA BILUFA 134

Welcome to your new class homepage! From the class homepage you can see all your assignments for your class, view additional assignment information, submit your work, and access feedback for your papers.
 Hover on any item in the class homepage for more information.

Class Homepage

This is your class homepage. To submit to an assignment click on the "Submit" button to the right of the assignment name. If the Submit button is grayed out, no submissions can be made to the assignment. If resubmissions are allowed the submit button will read "Resubmit" after you make your first submission to the assignment. To view the paper you have submitted, click the "View" button. Once the assignment's peer date has passed, you will also be able to view the feedback left on your paper by clicking the "View" button.

Assignment Name	Info	Dates	Progress	Actions
proposal seminar	🔗	Start: 26-Feb-2016 11:33AM Due: 31-Aug-2016 11:59PM Peer: 31-Aug-2016 12:00AM	13% ■	Resubmit View 📄
TA	🔗	Start: 16-Jul-2016 8:15PM Due: 25-Aug-2016 11:59PM Peer: 31-Jul-2016 12:00AM	13% ■	Resubmit View 📄

I. Riwayat Hidup Penulis



Penulis bernama Yuandira Dwi Hesti lahir di Kuningan pada tanggal 13 Juni 1994. Penulis berasal dari Kota Kuningan Jawa Barat yang beralamat di Dusun Manis Rt 12/Rw 04. Desa Cipasung. Kecamatan Darma. Kabupaten Kuningan. Jawa Barat. Kemudian, selama kuliah penulis tinggal di Jakarta bersama ayah dan saudara laki-laknya yaitu di Komplek BTN, Jl. Delima

1 No. 12 Rt 06/Rw 03. Kembangan Utara. Jakarta Barat. Berikut adalah kontak penulis yang dapat dihubungi dan riwayat pendidikan penulis:

No. Hp : 085724377399

Email : yuandiradwi_hesti@ymail.com

➤ Riwayat Pendidikan :

- SDN 2 Cipasung tahun 2000-2006
- SMPN 1 Kadugede tahun 2006-2009
- SMAN 1 Kuningan tahun 2009-2012 Jurusan IPS
- Universitas Negeri Jakarta tahun 2012-2016 Jurusan Seni Rupa

➤ Pengalaman Berkarya :

- Pameran Permasaru tahun 2012
- Pameran Komunikasi Visual tahun 2012
- Pameran 101 Desain Tekstil tahun 2015

- Pameran 101 DKV tahun 2015
- Pameran Kultur tahun 2015
- Pameran Premis Promise tahun 2016

- Pengalaman Kerja dan Berorganisasi :
 - Pramuka Inti SMPN 1 Kadugede tahun 2007-2008
 - OSIS SMAN 1 Kuningan tahun 2009-2011
 - Panitia University Expo tahun 2013
 - Panitia MPA FBS UNJ tahun 2014
 - Panitia Pelatihan Eksplorasi dan Implementasi Pewarna Alam pada Kain dan Kertas tahun 2014
 - Organisasi Kamabuci (Kumpulan Mahasiswa Bumi Ciremai)
 - HIMA Seni Rupa UNJ
 - Volunteer Pameran Exi(s)t bersama Cempaka Surakusumah. Galeri Dia.Lo.Gue. tahun 2015
 - Volunteer pameran Java Script di Galeri Nasional tahun 2015
 - Guru sementara di SD Fatahilah tahun 2015

- Prestasi yang diraih
 - Juara 1 lomba Kaligrafi di Madrasah Al Ikhlas tahun 2006
 - Juara 1 lomba Dakwah di Madrasah Al Ikhlas tahun 2006
 - Juara 3 lomba Kaligrafi se-kabupaten Kuningan tahun 2010
 - Juara 2 lomba bulu tangkis ganda putri di SMA 1 Kuningan tahun 2011