

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan anak usia dini merupakan fase penting yang menjadi dasar bagi tumbuh kembang di masa depan. Pada rentang usia 0–8 tahun, perkembangan otak berlangsung sangat pesat hingga mencapai sekitar 80% dari kapasitas orang dewasa (Mahmud, 2018). Periode ini menjadi tahap pembentukan aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, serta karakter, sehingga membutuhkan stimulasi yang optimal. Pada usia 5–6 tahun, anak memiliki proporsi tubuh yang mulai mendekati bentuk tubuh dewasa dan perkembangan motorik yang berlangsung pesat (Azijah & Adawiyah, 2020). Setiap tahap usia memiliki indikator perkembangan motorik kasar yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan anak. Pada usia 5–6 tahun, kemampuan motorik kasar berada pada tingkat yang lebih kompleks. Anak usia 5- 6 tahun menunjukkan perkembangan kemampuan berlari, melompat, memanjat, serta koordinasi gerak yang lebih stabil (Fatmawati, 2020). Kondisi perkembangan tersebut memerlukan stimulasi yang sesuai agar kemampuan motorik kasar dapat berkembang secara optimal sesuai tahap usia anak.

Anak dengan kemampuan motorik yang baik cenderung lebih aktif dalam kegiatan sosial dan memiliki regulasi emosi yang lebih stabil (Mahmud, 2018). Sebaliknya, motorik kasar yang tidak berkembang baik dapat berimplikasi pada munculnya tindakan sosial yang kurang percaya diri, regulasi emosi buruk, dan

kesulitan fokus. Hal ini biasa terjadi ketika anak mengalami hambatan saat melakukan kegiatan sehari-hari seperti melompat, lari berbelok, dan memanjat. Kesulitan tersebut menimbulkan rasa frustrasi pada anak karena merasa tidak mampu melakukan aktivitas yang dilakukan oleh teman sebayanya.

Dampaknya anak merasa tidak percaya diri, mudah menyerah, mudah marah, dan respon emosi lainnya secara tidak stabil (Christina, 2018). Kematangan sosial dan emosional menjadi bagian penting dalam persiapan anak memasuki jenjang sekolah dasar. Aktivitas fisik yang aktif sangat penting bagi anak dalam membangun relasi sosial dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Namun, kondisi lingkungan saat ini menunjukkan tantangan terhadap pemenuhan stimulasi tersebut. Penggunaan gadget pada anak usia dini di Indonesia terus meningkat, dengan 42,25% anak usia 0–6 tahun telah menggunakan handphone (BPS). Intensitas penggunaan yang tinggi menyebabkan anak kurang aktif bergerak, sehingga berdampak pada berkurangnya stimulasi motorik kasar (Nugraha et al., 2019). Di sisi lain, keterbatasan ruang bermain di wilayah perkotaan, khususnya Jakarta, turut membatasi aktivitas fisik anak. Penurunan ruang bermain informal sebesar 63% dalam 15 tahun terakhir menunjukkan berkurangnya kesempatan anak untuk bermain aktif (Agung et al., 2024). Kondisi ini mendorong pergeseran aktivitas bermain ke arah yang lebih pasif berbasis layar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media bermain alternatif yang mampu menghadirkan stimulasi motorik kasar dalam ruang terbatas.

Playmat merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai area bermain anak di dalam ruangan (Wahyudin et al., 2024). Media ini memungkinkan integrasi aktivitas gerak dengan elemen visual seperti ilustrasi, warna, dan pola permainan yang menarik, sehingga dapat mendorong keterlibatan anak dalam aktivitas bermain aktif meskipun terdapat adanya keterbatasan ruang bermain.

Selain aspek motorik, anak usia dini juga berada pada tahap pembentukan identitas dan karakter (Christina, 2018). Pengenalan budaya sejak dini berperan dalam membangun pemahaman anak terhadap nilai-nilai lokal sebagai bagian dari identitas bangsa. Namun, integrasi kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini masih rendah, dengan hanya 25% lembaga yang mengimplementasikannya (Anggreini & Fachrurrazi, 2025). Kondisi ini menunjukkan kebutuhan akan media yang mampu mengenalkan budaya secara menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak.

Pada penelitian ini, *playmat* dirancang dengan mengangkat tema wisata prioritas Indonesia yang memiliki kekayaan budaya serta karakter visual lingkungan yang khas. Pemilihan tema tersebut didasarkan pada potensi wisata prioritas sebagai media pengenalan budaya kepada anak usia dini sekaligus mendukung upaya pengembangan identitas budaya Indonesia melalui media pembelajaran berbasis permainan. Integrasi budaya dalam pembelajaran anak usia dini mendukung perkembangan bahasa, fisik motorik, kognitif, serta sosial emosional melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Rizkiyani & Sari, 2022). Penyajian budaya dalam bentuk visual membantu anak mengenali objek

secara lebih mudah karena informasi disampaikan melalui ilustrasi yang konkret dan dekat dengan pengalaman bermain. Ilustrasi destinasi wisata, aktivitas masyarakat, dan karakteristik lingkungan dapat menjadi media yang membantu anak mengenali serta mengingat informasi budaya secara lebih efektif. Melalui pendekatan tersebut, *playmat* diharapkan dapat mendukung aktivitas motorik kasar anak serta memperkenalkan unsur budaya dan lingkungan yang terdapat di kawasan wisata prioritas Indonesia.

1.2 Perkembangan Ide

Ide penciptaan karya ini berawal dari pemahaman tentang pentingnya stimulasi motorik kasar dan motorik halus bagi perkembangan anak. Kemampuan motorik berperan dalam pertumbuhan fisik, koordinasi tubuh, dan kemampuan berpikir anak. Pengamatan terhadap anak-anak usia 5–6 tahun menunjukkan bahwa kemampuan motorik mereka tidak selalu sama, meskipun berada pada usia yang serupa. Perbedaan ini menunjukkan bahwa tidak semua anak mendapatkan kesempatan bermain dan bergerak yang cukup di lingkungannya.

Kondisi tersebut kemudian menjadi dasar dilakukannya penelitian dalam mata kuliah Studio Desain. Penelitian ini berjudul “Eksplorasi Permainan Motorik Anak Melalui *Playmat* Gamebrang Bertema Wisata Labuan Bajo.” Penelitian ini berfokus pada pembuatan media permainan berupa *playmat* yang dirancang untuk membantu melatih kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui aktivitas bermain yang aktif dan menyenangkan.

Pada tahap awal, dibuat sebuah prototipe *playmat* menggunakan bahan banner berukuran 3×3 meter. *Playmat* ini diuji coba di kawasan Kota Tua dengan melibatkan delapan anak. Uji coba dilakukan untuk melihat bagaimana anak memahami gambar, bagaimana mereka bermain di atas *playmat*.

Hasil uji coba prototipe *playmat* pada mata kuliah Studio Desain menunjukkan beberapa kendala. Beberapa elemen visual masih menimbulkan interpretasi yang berbeda pada anak. Gambar batu yang dirancang untuk dihindari dipahami sebagai objek yang harus dilompati, sehingga arahan visual belum tersampaikan dengan jelas. Durasi bermain anak juga relatif singkat karena variasi permainan masih terbatas. Temuan ini menjadi dasar pengembangan pada penelitian ini, dengan fokus pada kejelasan visual, keterbacaan instruksi, serta penambahan variasi permainan agar *playmat* lebih efektif dalam mendukung stimulasi motorik kasar anak. Masalah Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya ini, terdapat beberapa masalah yang perlu dijawab, yaitu:

1.2.1 Bagaimana menentukan konsep permainan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

1.2.2 Bagaimana perwujudan karakteristik visual permainan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

1.2.3 Bagaimana mengolah media dan teknik dalam mewujudkan karakteristik visual permainan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

1.3 Tujuan Penciptaan

1.3.1 Membuat konsep dari permainan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

1.3.2 Mewujudkan karakteristik visual permainan motorik kasar anak usia 5-tahun

1.3.3 Mengolah media dan teknik dalam mewujudkan karakteristik visual permainan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

1.4 Fokus Penciptaan

Penggarapan dalam merealisasikan gagasan ini terfokus pada 3 aspek penciptaan, yaitu:

1.4.1 Fokus Penciptaan

Fokus penciptaan pada penelitian ini mengarah pada pengembangan permainan *playmat* yang dirancang agar dapat digunakan dalam berbagai kondisi ruang, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, sehingga tetap dapat dimanfaatkan meskipun terdapat keterbatasan ruang bermain. Perancangan permainan disusun berdasarkan kebutuhan gerak anak usia 5-6 tahun, dengan aktivitas yang melibatkan kemampuan motorik kasar

seperti berjalan, melompat, dan menjaga keseimbangan. Setiap aktivitas dirancang untuk mendorong anak bergerak aktif sesuai tahap perkembangannya. Instruksi permainan disusun secara sederhana, jelas, dan ramah anak, sehingga mudah dipahami dan memungkinkan anak untuk bermain secara mandiri. Selain itu, *playmat* dikembangkan dengan tema edukatif yang mendukung proses belajar anak melalui aktivitas bermain yang terarah.

1.4.2 Aspek Visual

Aspek visual dalam perancangan *playmat* ini mengacu pada pengembangan konsep visual bertema Labuan Bajo sebagai representasi kekayaan alam Indonesia bagian timur. Tema ini dipilih karena memiliki kedekatan dengan dunia anak melalui elemen alam yang mudah dikenali serta mendukung pengenalan budaya lokal sejak dini. Selain itu, Labuan Bajo merupakan bagian dari program destinasi wisata super prioritas, sehingga relevan untuk diangkat dalam media pembelajaran anak.

Elemen visual pada *playmat* dirancang berdasarkan karakteristik lingkungan Labuan Bajo, seperti perbukitan hijau, area hutan, laut biru, dan ilustrasi komodo. Unsur-unsur tersebut disusun sebagai representasi lingkungan yang dapat dikenali anak serta membentuk pengalaman visual yang edukatif. Pendekatan ini mendukung proses pengenalan alam dan budaya Indonesia secara kontekstual melalui aktivitas bermain. Perancangan visual mempertimbangkan bentuk, warna, dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Elemen visual disusun

dengan karakter yang jelas dan menarik, serta menggunakan warna cerah yang mudah dibedakan. Tipografi dirancang dengan bentuk huruf yang sederhana dan mudah dibaca untuk mendukung pemahaman instruksi dalam permainan.

Kekuatan utama *playmat* terletak pada pengolahan visual yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Visual berfungsi sebagai panduan aktivitas sekaligus mendorong keterlibatan anak dalam bermain. Pendekatan ini menciptakan *playmat* yang menggabungkan estetika dengan fungsi edukatif, sehingga memberikan pengalaman bermain yang efektif dan mendukung perkembangan motorik kasar anak secara optimal.

1.4.3 Aspek Operasional

Aspek operasional dalam perancangan *playmat* ini mencakup proses pembuatan aset visual hingga tahap produksi prototype. Proses perancangan visual dilakukan menggunakan perangkat lunak digital Procreate untuk menghasilkan ilustrasi dan elemen visual yang dibutuhkan dalam *playmat*. Perangkat lunak ini digunakan untuk mengembangkan aset ilustrasi secara detail, mulai dari pembuatan karakter, elemen lingkungan, hingga penyusunan komposisi visual sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Setelah proses perancangan visual selesai, tahap selanjutnya adalah produksi prototype. Prototype *playmat* dicetak menggunakan bahan flexi China dengan skala 1:1 untuk memastikan ukuran dan proporsi desain sesuai dengan perencanaan awal. Tahap operasional ini bertujuan menghasilkan prototype yang dapat digunakan sebagai media evaluasi,

sehingga aspek visual, ukuran, serta fungsi permainan dapat diuji secara langsung dalam konteks penggunaan oleh anak.

1.5 Manfaat Penciptaan

1.5.1 Bagi Perupa

- a. Penciptaan karya ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang media pembelajaran berbasis riset, sehingga perupa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses desain yang terstruktur, mulai dari identifikasi masalah hingga pengembangan solusi.
- b. Proses penciptaan memperkuat kemampuan perupa dalam mengintegrasikan pendekatan desain, ilustrasi, dan pemahaman perkembangan anak usia dini ke dalam satu produk yang memiliki fungsi edukatif.
- c. Karya ini menjadi sarana pengembangan kapasitas profesional perupa, terutama dalam merancang media pendidikan yang aplikatif dan relevan untuk digunakan di lingkungan sekolah taman kanak-kanak.

1.5.2 Bagi Pengguna

- a. Memberikan media alternatif yang menyenangkan, interaktif, dan efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun.
- b. Membantu anak meningkatkan antusiasme dalam melakukan aktivitas fisik, dan memberikan anak pengalaman belajar yang menyenangkan.

- c. Mendukung orang tua dalam menyediakan stimulasi motorik kasar yang efektif, praktis, serta dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dan hiburan bagi anak.

1.5.3 Bagi Ilmu Pendidikan

- a. Memberikan kontribusi berupa inovasi media pembelajaran berbasis platmat.
- b. Menjadi referensi baru dalam pengembangan karya seni rupa terapan yang fungsional, khususnya di bidang desain pendidikan anak.
- c. Membuka ruang diskusi akademik mengenai pemanfaatan teknologi interaktif dalam pembelajaran seni rupa, serta relevansinya terhadap perkembangan motorik dan kognitif anak.

