

Implementasi Permainan Tradisional pada Perancangan Desain Elemen Interior untuk Anak-Anak

Yiawla Ismarch Priadi, Filipus Priyo Suprobo, dan Poppy F. Nilasari
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: yiawla@gmail.com; suprobopriyo@gmail.com; popie@petra.ac.id

Abstrak— Permainan tradisional beragam macamnya pada masing-masing daerah, baik yang berasal dari kebudayaan daerah asal maupun yang diadopsi dari budaya luar yang masuk ke Indonesia dan dimainkan dengan cara, adat dan budaya bangsa Indonesia. Namun, seiring perkembangan zaman yang semakin pesat, permainan tradisional semakin ditinggalkan. Melihat fenomena ini banyak usaha telah dilakukan untuk mengangkat kembali pamor permainan tradisional. Dengan fakta tersebut, sebagai bentuk mendukung usaha melestarikan permainan tradisional, penulis mengembangkan ide untuk mengimplementasikan permainan tradisional khususnya permainan tradisional pada elemen interior untuk anak-anak. Objek perancangan yang akan dirancang adalah produk elemen interior untuk anak-anak yang selain berfungsi untuk mewedahi aktivitas belajar juga sebagai sarana bermain sambil belajar melalui implementasi permainan tradisional pada elemen interior tersebut. Rumusan masalah yang dibahas adalah permainan tradisional apa yang dapat diimplementasikan dan sistem konstruksi serta material apa yang sesuai untuk anak-anak. Metode yang dilakukan adalah *design thinking*, dengan melakukan observasi dan survei lapangan, wawancara, mengumpulkan literatur terkait, tahap analisis programming, tahap skematik desain, tahap desain akhir, dan tahap realisasi *prototype 1:1*.

Kata Kunci—Permainan Tradisional, Elemen Interior, Sistem Konstruksi dan Material.

Abstrac— The traditional games are diverse in each region, whether originating from the culture of the region it self or adopted from a culture outside the region but is played in Indonesian cultural ways and customs. However, as the times progresses rapidly, traditional games were increasingly abandoned. Seeing this phenomenon, a lot of effort has been made to raise the prestige of traditional games. With that fact, as a form of supporting the effort to preserve traditional games, the author developed the idea to implement traditional games, especially traditional games on interior elements for children. The object that will be designed is an interior product for children which besides serving to accommodate learning activities as well as a means of playing while learning through the implementation of traditional games on the interior elements. The formulation of the issues discussed is what traditional games can be implemented and what construction systems and materials are appropriate for children. The method used is design thinking method, by doing observation and field survey, interviewing, gathering related literature, programming analysis phase, design schematic stage, final design stage, and realization

stage of 1: 1 prototype.

Keyword— Traditional Games, Interior Elements, Construction Systems, and Materials.

I. PENDAHULUAN

PERKEMBANGAN zaman yang semakin pesat, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin mempermudah manusia dalam segala hal, bahkan dampaknya mempengaruhi perubahan dalam bidang permainan (Susilo, para. 1). Anak-anak di zaman modern ini identik dengan permainan berbau teknologi yang dapat dengan mudah diakses melalui *gadget* contohnya melalui *smartphone*, *tablet*, komputer, *laptop* dan perangkat teknologi lainnya. Anak-anak cenderung menjadi lebih individual kurang interaktif dengan sesamanya dan asik dengan dunianya sendiri (Indriani and Rachmawati, para. 5).

Banyak fakta mengungkapkan bahwa permainan tradisional lebih unggul dalam pengaruhnya terhadap perkembangan anak-anak jika dibandingkan dengan permainan modern. Permainan tradisional mengajarkan pentingnya sebuah proses serta menyisipkan nilai-nilai kebaikan juga mengandung kearifan lokal yang sangat mendidik dan memancing rasa nasionalisme anak. Selain itu meskipun permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana, namun dapat memberikan manfaat yang luar biasa, seperti melatih anak dalam kehidupan sosial terutama dengan teman sebayanya, melatih ketangkasan, dan mengembangkan motorik anak. Permainan berbau teknologi menghalangi anak-anak untuk merasakan proses dari suatu permainan, seperti mengajarkan bagaimana bekerjasama dengan sesama teman, belajar bertoleransi, saling memahami dan memaafkan, merangsang perkembangan motorik dan keseimbangan kognitif (berpikir), dan afektif (emosi) pada anak.

Melihat fenomena ini banyak usaha telah dilakukan untuk mengangkat kembali pamor permainan tradisional melalui even-even seperti festival kebudayaan, festival permainan tradisional dan lomba-lomba yang berkaitan dengan permainan tradisional, bahkan ada juga beberapa individu maupun kelompok-kelompok sosial yang secara khusus mengunjungi sekolah-sekolah untuk mengenalkan permainan

tradisional ini (Indriani & Rachmawati, para. 9). Ada pula yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk mempermudah anak-anak dalam menangkap pelajaran yang dimaksud.

Dengan fakta tersebut, sebagai bentuk mendukung usaha melestarikan permainan tradisional, penulis mengembangkan ide untuk mengimplementasikan permainan tradisional pada elemen interior untuk anak-anak, permainan tradisional yang diimplementasikan nantinya adalah permainan yang diminati dan menyenangkan bagi anak-anak berdasarkan hasil observasi. Permainan tradisional yang dimaksud dalam perancangan ini tidak hanya dalam konteks kedaerahan saja, namun juga mengacu pada definisi dua kata yang membentuk kata permainan tradisional, yakni kata permainan dan tradisional, jika digabungkan memiliki pengertian permainan yang diturunkan secara turun-temurun seperti permainan seluncur (perosotan), jungkat-jungkit, ayunan dan banyak lagi. Selain itu permainan tradisional yang dalam konteks kedaerahan tidak hanya diambil dari permainan tradisional yang berasal dari Indonesia, namun juga permainan tradisional dari luar Indonesia seperti ular tangga, *monopoly*, permainan kartu, dan lain sebagainya. Sehingga meskipun zaman telah berubah akibat kemajuan teknologi, anak-anak tetap melestarikan permainan tradisional, agar warisan budaya ini dapat diwariskan hingga ke generasi-generasi berikutnya, karena pada intinya baik permainan tradisional maupun permainan *modern* sama-sama menyenangkan dan sama-sama memiliki banyak manfaat.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Anak Usia Dini

Menurut Bradekamp anak usia dini didefinisikan oleh *United Nations* yakni, periode usia anak dari lahir hingga usia delapan tahun. Pernyataan ini berdasarkan hasil konvensi tentang anak usia dini di New York tahun 2010 yang sesuai dengan kategori yang ditetapkan oleh *The National Assosiation for The Education of Young Children* (NAEYC) bahwa anak usia dini (*early childhood*) merupakan periode sejak anak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (dalam Hapsari 79-180).

Periode anak usia dini juga seringkali disebut dengan istilah “*Golden Age*” atau masa emas. Pada masa ini seluruh potensi anak dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang, dan perkembangan ini berbeda-beda pada setiap individu (Nindyani 7).

B. Bermain, Permainan dan Mainan

Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan, bila salah satu aspek tidak

diberikan kesempatan untuk berkembang maka akan terjadi ketimpangan (Tedjasaputra xvi-xvii).

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Permainan, para. 8) arti dari permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Menurut Andang Ismail (26) dalam bukunya *Education Games*, bermain dapat dibedakan menjadi dua sesuai dengan tujuannya yaitu *play* dan *games*. *Play* yaitu aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah, sedangkan *games* yaitu aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian menang atau kalah. Pada dasarnya kedua aktifitas tersebut yaitu *play* maupun *games* adalah dalam rangka perolehan kesenangan dan kepuasan yang berfungsi sebagai relaksasi dan *refreshing* kondisi fisik yang berada diambang ketegangan.

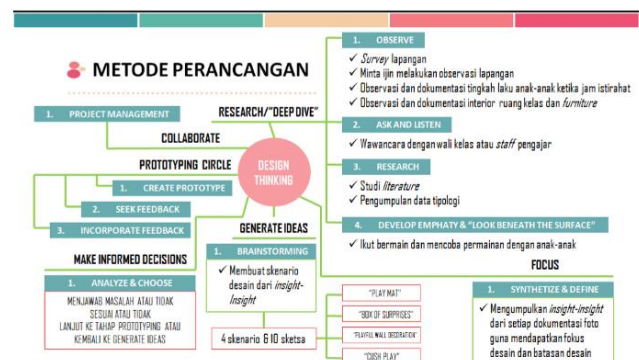
Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* arti dari mainan (Mainan, para. 6) adalah alat untuk bermain; barang yang dipergunakan. Menurut Herjanto & Rahmi (2), mainan (*toy*) merupakan suatu objek yang dimainkan. Mainan dan bermain merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran bagi anak-anak untuk mengenal dunia, menemukan identitas, mempelajari sebab dan akibat, mengembangkan hubungan, dan mempraktekkan keterampilan mereka.

C. Permainan Tradisional

Permainan adalah suatu aktivitas bermain atau olahraga yang dimainkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan ditentukan oleh kemampuan, kekuatan, atau keberuntungan. Tradisional berasal dari bahasa Latin, *traditio*, yang berarti kebiasaan yang diwariskan secara turun-temurun. Maka, definisi permainan tradisional jika dikaitkan dengan kedua definisi tersebut adalah aktivitas bermain yang diwariskan secara turun-temurun.

Menurut penelitian dari Balai Kajian Jarahnitra menyatakan bahwa permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan (dalam Dharmamulya, dkk., 26-27).

III. URAIAN PENELITIAN



Gambar. 1. Metode Perancangan

A. *Observe*

Melakukan survei lapangan dengan sebelumnya minta ijin terlebih dahulu, kemudian melakukan dokumentasi aktivitas anak- anak ketika jam istirahat berlangsung. Serta dokumentasi ruang kelas dan *furniture* sebagai data tipologi dan referensi desain.

B. *Ask and Listen*

Melakukan wawancara dengan *staff* pengajar, karena beliau- beliau inilah yang lebih memahami karakteristik anak-anak.

C. *Research*

Mengumpulkan studi *literature* dan mengumpulkan data tipologi, studi *literature* berguna untuk memperkuat dasar perancangan.

D. *Develop Emphaty & "Look Beneath the Surface"*

Memposisikan diri sebagai anak-anak, mencoba permainan dan ikut bermain dengan anak-anak, agar desain yang diciptakan dapat sesuai dengan karakteristik anak-anak.

E. *Brainstorming*

Membuat skenario-skenario desain dari *insight-insight* yang dikumpulkan dari hasil observasi. Mengembangkan skematik desain hingga menjawab tujuan dan rumusan masalah.

F. *Analyze and Choose*

Menganalisa desain yang dikembangkan pada tahap *brainstorming* apakah menjawab rumusan masalah atau tidak, sesuai atau tidak jika tidak sesuai maka kembali ke tahap sebelumnya kalau sudah sesuai dilanjutkan ke tahap pembuatan *prototype*.

G. *Create Prototype*

Prototype dibuat untuk diuji coba untuk dilihat apakah desain sudah memenuhi syarat desain, agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi..

3. TK Santa Maria Sidoarjo

Terletak di jalan Monginsidi 31, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur.

b. Batasan Waktu

Batasan waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis antara bulan Februari hingga awal bulan Maret.

c. Batasan Objek/Ruang

Halaman dan ruang kelas. Penulis hanya meneliti Halaman dan ruang kelas, karena fokus penelitian penulis adalah aktivitas anak-anak ketika jam istirahat berlangsung, interaksi yang terjadi ketika anak-anak bermain, permainan apa yang digemari dan ruangan yang digunakan anak-anak untuk belajar.

d. Batasan Fisik

Aspek bahasan penelitian dilihat dari bentuk dan warna, yaitu:

- Halaman dengan perlengkapannya meliputi wahana permainan, bangku, dan tempat cuci tangan.
- Interior ruang kelas:
 - Elemen pembentuk ruang, meliputi: lantai, dinding, dan plafon.
 - Elemen transisi, meliputi: pintu dan jendela.
- Elemen pelengkap ruang, meliputi: *furniture*.

NO.	LOKASI	PRAKIRA LUAS RUANGAN	LETAK SPACE KOSONG	ELEMEN INTERIOR PADA RUANGAN	KELEBIHAN	KEKURANGAN
1.	TK Negeri Kuncup Bunga	Tidak terlalu luas dan tidak terlalu sempit	Terletak di ruang tengah atau biasa disebut aula	2 Rak display piala (etabese), 1 etabese kecil (tempat meletakkan tas sepatu), 3 meja kecil, dan tiang bendera mini	Pada ruang aula di TK ini sebenarnya telah ada permainan tradisional yang diimplementasikan di lantai sebagai sarana/media bermain.	Aula tidak terlalu luas maupun tidak terlalu kecil, namun banyak <i>furniture</i> yang diletakkan di pinggir mengelilingi ruangan aula, sehingga jika ditambah produk yang akan penulis desain akan sedikit kesulitan untuk penyimpanannya.
2.	TK Cendekia 1	Cukup luas	Terdapat ruang aula yang terletak di bangunan yang berbeda dengan bangunan utama. Yakni, dapat dengan mudah dijangkau dari pintu masuk maupun dari dalam, melalui halaman.	8 Kursi <i>stackable</i> , 1 jam dinding dan 1 papan tulis	Ruangan minim perabot, sehingga lebih leluasa bermain, dan lebih mudah menyimpan karena banyak <i>space</i> kosong.	Karena terletak di lantai 2, seringkali tidak terawasi, <i>staff</i> pengajar banyak yang berfokus pada anak-anak yang bermain di halaman daripada yang bermain di aula. Karena berada di bangunan yang berbeda dan tidak diberi sarana yang menghubungkan kedua bangunan, maka ketika musim hujan tangga bias jadi licin dan menyebabkan kehujanan. Selain itu karena termasuk ruangan semi <i>indoor</i> ketika hujan maka ada lantai menjadi basah, dan tidak nyaman ketika bermain karena licin.
3.	TK Santa Maria	Cukup luas	Terdapat ruang aula yang terletak di bangunan yang berbeda dengan bangunan utama. Yakni, terletak di ruang bangunan sekolah.	Satu permainan luncuran/perosotan <i>indoor</i> berukuran mini dan satu permainan kuda poyang.	Ruangan minim perabot, sehingga lebih leluasa bermain, dan lebih mudah menyimpan karena banyak <i>space</i> kosong. Dan sudah ada permainan tradisional seperti kuda poyang dan perosotan.	Aula termasuk ruangan semi <i>indoor</i> ketika hujan maka ada lantai menjadi basah, dan tidak nyaman ketika bermain karena licin.

Gambar. 2. Tabel Tipologi Lokasi Perancangan

Berdasarkan hasil analisa Gambar 2. Tabel Tipologi Lokasi Perancangan, ruangan yang sesuai menggunakan desain produk ini adalah ruang aula atau ruangan yang cukup luas dan leluasa untuk bermain. Pada sekolah pertama, yakni di TK Negeri Kuncup Bunga, ruang aula jadi satu dengan bangunan utama sekolah sehingga tidak perlu repot saat akan bermain di aula meskipun cuaca sedang tidak baik. Selain itu sebenarnya di aula ini pada bagian lantainya telah diimplementasikan dengan permainan tradisional namun sayangnya pemanfaatannya kurang maksimal. Kelemahan lainnya adalah ruangnya terdapat perabot yang diletakkan mengelilingi ruangan, sehingga ketika simulasi dilaksanakan akan kesulitan mencari *space* untuk menyimpan objek perancangan.

IV. HASIL DAN DISKUSI

A. *Analisis Data*

Data-data yang didapat ketika melakukan observasi dan studi *literature* dikumpulkan dalam bentuk *insight-insight* dan tabel. Dimana dibagi menjadi tipologi lokasi perancangan, tipologi ruangan, tipologi *furniture*, tipologi wahana permainan, *insight-insight* dan tipologi konsep.

Ruang Lingkup Perancangan :

a. Batasan Tempat

1. TK Negeri Kuncup Bunga Sidoarjo
Terletak di area perumahan Pondok Jati Blok AL No. 17, Kec. Sidoarjo, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur.
2. TK Cendekia 1
Terletak di jalan Thamrin No. 19, Sidokumpul, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur.

Pada sekolah kedua, yakni TK Cendekia 1, ruang aula terletak di bangunan tersendiri di depan bangunan utama sekolah, merupakan ruang semi *outdoor* dan terletak di lantai 2 bangunan. Ruang aulanya cukup luas dan tidak terlalu banyak perabot sehingga lebih mudah melakukan penyimpanan objek perancangan dibandingkan dengan lokasi sebelumnya. Namun kelemahannya, sebagai ruangan semi *outdoor* maka akan terpengaruh keadaan cuaca, terutama pada musim hujan. Sedangkan pada sekolah ketiga, yakni TK Santa Maria, ruang aula terletak di ujung bangunan sekolah dan merupakan ruangan semi *outdoor*. Kelebihannya ruangan ini minim perabot sehingga dapat leluasa bermain. Sedangkan kelemahannya, ruangan ini akan terpengaruh keadaan cuaca sama seperti pada TK Cendekia 1.

Dari hasil analisa data lapangan, bahwa ruangan yang sesuai adalah ruangan yang cukup luas untuk memberikan ruang gerak cukup dan leluasa pada anak-anak ketika menggunakan desain produk ini dan sebagai dasar mendesain.

memanfaatkan kipas angin sebagai penghawaan buatan, namun salah satu sekolah selain terdapat kipas angin juga terdapat AC.

NO.	KETERANGAN	TK NEGERI KUNCUP BUNGA	TK CENDEKIA 1	TK SANTA MARIA	ANALISA
1.	FOTO				---
2.	ALAMAT	Perumahan Pondok Jati Blok AL No. 17, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo - Jawa Timur	Jalan Thamrin No. 19, Sidokumpul, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur	Jalan Monginsidi 31, Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur	---
3.	LAY OUT				Ruang kelas rata-rata berbentuk geometris, yang membedakan dari ketiga lay out sekolah TK ini adalah besar dan kecilmu ruangan, yang mana disesuaikan dengan jumlah siswa yang belajar di TK tersebut. Misalnya TK Negeri Kuncup Bunga hanya diisi dengan 16 orang anak dan 2 orang staff/pegajar dengan bentuk ruang L. Di TK Cendekia 1 diisi dengan 20 orang anak dan seorang staff/pegajar. Sedangkan di TK Santa Maria memuat lebih banyak anak sehingga memiliki ruang kelas lebih besar dari yang lain dan berbentuk persegi.
4.	SUASANA	Ruangan cukup terang, penuh dengan furniture, sejuk, ceria, bersih dan rapi.	Ruangan gelap dan suram, panas, sempit, bersih dan rapi.	Ruangan cerah, ceria, penuh dengan meja dan kursi, tidak terlalu sejuk, bersih dan rapi.	Suasana ruang kelas yang baik terutama untuk anak TK adalah ruangan kelas yang ceria, bersih, sejuk dan terang. Namun ada beberapa syarat yang belum terpenuhi.
5.	PENCAHAYAN	Ruangan cukup terang meskipun hanya ada satu lampu sentral, lampu TL. Juga di sebelah utara ruang kelas terdapat jendela, sehingga terbantu juga dengan pencahayaan alami.	Di dalam ruangan terdapat 2 lampu TL panjang. Meski begitu ruangan masih berkesan redup/gelap-suram. Sedangkan pencahayaan alami yang masuk berasal dari jendela di ujung selatan melalui jendela ventilasi. Sedangkan yang melalui pintu dan jendela dari arah utara tidak banyak menerima pencahayaan alami.	Karena ruangan yang lebih luas dan berbentuk persegi, ruang kelas di TK ini memiliki lebih banyak lampu, yakni terdapat 4 buah lampu TL panjang. Selain itu terbantu dengan pencahayaan yang masuk dari jendela yang ada di kedua sisi ruangan.	Dari ketiga ruangan di atas, ruangan yang paling sesuai untuk aktivitas belajar mengajar anak-anak adalah ruang ruang kelas TK Santa Maria, karena tidak terlalu terang maupun tidak terlalu redup, kemudian ruang kelas TK Negeri Kuncup Bunga, dan yang terakhir yang paling kurang sesuai adalah ruang kelas TK Cendekia 1 Sidoarjo. Ruangan bagi anak-anak yang baik adalah ruangan kelas dengan pencahayaan yang terang sehingga memberikan semangat anak-anak ketika mengikuti aktivitas belajar-mengajar.
6.	PENCIHAWAN	Menggunakan penghawaan buatan, yakni AC dan ada kipas angin di ujung ruang berhadapan dengan AC. Sehingga ruangan cukup sejuk dan nyaman.	Menggunakan penghawaan buatan, yakni dipasang di plafon kipas angin. Meski begitu penghawaannya kurang maksimal karena masih terasa panas.	Menggunakan penghawaan buatan, yakni dua kipas angin yang dipasang di dinding di masing-masing ujung ruangan. Sama seperti di TK Cendekia 1 ruangan masih terasa panas, terutama ketika pintu kelas di tutup penghawaan.	Dari segi penghawaan, ketiga ruangan sama-sama memanfaatkan penghawaan buatan. Namun ruang kelas di TK Negeri Kuncup Bunga lebih sejuk dibandingkan dengan dua ruang kelas lainnya. Penghawaan untuk ruang kelas baik anak-anak yang baik adalah ruangan yang tidak terlalu panas atau tidak terlalu dingin, karena anak-anak lebih sensitif terhadap penghawaan.

Gambar 3. Tabel Tipologi Ruang

Berdasarkan hasil analisa gambar 3, pada masing-masing ruang kelas yang diamati, memiliki karakteristik ruang yang hampir sama. Bentuk ruangan dari ketiga ruang kelas ini adalah bentuk geometris dengan aksesoris yang dipasang pada dinding dan langit-langit, ketiga ruangan memiliki dinding berwarna putih. Pencahayaan alami masuk melalui jendela, dan pencahayaan ruangan berasal dari lampu. Ketiga sekolah

NO.	KETERANGAN	TK NEGERI KUNCUP BUNGA	TK CENDEKIA 1	TK SANTA MARIA	ANALISA
7.	AKUSTIK	Tidak ada speaker maupun peredam suara	Tidak ada speaker maupun peredam suara	Tidak ada speaker maupun peredam suara	Akustik tidak terlalu diperhatikan pada ketiga ruang kelas ini.
8.	DINDING	Dicat warna putih, dan banyak aksesoris yang dipasang pada dinding, seperti papan tulis, karya seni siswa, poster, dan hiasan dinding.	Dicat warna putih pada sisi yang terbuat dari material bata bata finishing semen, namun pada sisi satunya merupakan dinding yang berfungsi juga sebagai pintu lipat berwarna cokelat, hijau tua dan kuning muda. Sedangkan hiasan dindingnya berupa karya siswa, hanya terdapat 6 buah gambar yang dipigura.	Dinding dicat putih, dan banyak aksesoris yang terpasang di dinding seperti di TK Negeri Kuncup Bunga, ada papan tulis, kumpulan karya siswa, dan poster berisi angka sebagai media belajar.	Warna dinding yang digunakan adalah warna putih, warna ini merupakan warna yang biasa kita temukan pada ruang-ruang kelas. Yang membedakan, suasana di kelas TK Negeri Kuncup Bunga dan TK Santa Maria lebih menarik daripada di TK Cendekia 1, karena berkesan lebih ceria dengan banyak hiasan dinding khas anak-anak.
9.	LANTAI	Menggunakan keramik warna putih ukuran 30x30 cm	Menggunakan keramik warna putih ukuran 40x40 cm	Menggunakan keramik warna putih ukuran 30x30 cm	Warna telah harmoni dengan warna dinding dan plafon.
10.	PLAFON	Gypsum, warna putih, tinggi ± 3 meter	Gypsum, warna putih, tinggi ± 3 meter	Gypsum, warna putih, tinggi ± 3 meter	
11.	WARNA	Warna dinding, lantai dan plafon putih, namun hiasan di dinding (dan di langit-langit) memberikan kesan ceria pada ruangan. Furniture memiliki warna primer, yakni merah, biru dan hijau.	Lantai, plafon dan dinding berwarna putih, sedangkan salah satu dinding berwarna cokelat, hijau tua dan kuning, dinding ini berfungsi juga sebagai pintu lipat. Furniture memiliki warna pastel, pink pastel, ungu pastel, hijau pastel.	Warna dinding, lantai dan plafon putih, namun hiasan di dinding (dan di langit-langit) memberikan kesan ceria pada ruangan. Furniture memiliki warna primer, yakni merah, biru dan kuning.	Ruang kelas ini menggunakan warna putih sebagai dasar warna secara keseluruhan, sedang
12.	FURNITURE	• Meja & Kursi anak • Rak • Meja & kursi staff/pegajar • Papan tulis Besar dan kecil • Papan pin up	• Meja & kursi anak • Rak (credenza) • Papan tulis	• Meja & Kursi anak • Meja staff/pegajar • Container • Papan tulis Besar dan kecil • Papan pin up	Setiap ruangan memiliki kebutuhan akan furniture yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan.




Gambar 4. Tabel Tipologi Ruang (lanjutan)

Lantai pada ketiga sekolah sama-sama menggunakan keramik berwarna putih, yang berbeda adalah ukuran lantainya, ada yang berukuran 30x30 cm, dan 40x40 cm. Plafon merupakan material gypsum dengan tinggi ± 3 meter dari permukaan lantai. Warna yang diaplikasikan pada ketiga sekolah ini cenderung terang dengan salah satu sekolah mengaplikasikan warna pastel.

NO.	KETERANGAN	TK NEGERI KUNCUP BUNGA	TK CENDEKIA 1	TK SANTA MARIA
1.	GAMBAR			
2.	FASILITAS	Meja dan Kursi	Meja dan Kursi	Meja dan Kursi
3.	SISTEM	Mortise & tenon/butt joint	Mortise & tenon/butt joint	Mortise & tenon/butt joint
4.	BENTUK	Geometris dengan ujung tumpul pada bagian sandaran kursi	Geometris	Geometris
5.	WARNA	Warna mencolok seperti merah, hijau, biru dan pink.	Warna pastel. Seperti hijau muda, ungu muda dan pink.	Warna mencolok seperti merah, biru dan kuning.
6.	MATERIAL	Multiplek dan kayu	Multiplek dan kayu	Multiplek dan kayu
7.	FINISHING	Water based color	Water based color	Water based color
8.	HARDWARE	Paku	Paku	Paku
9.	UKURAN	MEJA : 800x500x500 mm KURSI : 300x300x320 mm	MEJA : 600x600x500 mm KURSI : 300x300x320 mm	MEJA : 900x500x500 mm KURSI : 300x300x320 mm
10.	ANALISA	Kursi dan meja pada ketiga sekolah ini memiliki bentuk yang sama yakni bentuk geometris, dengan material multiplek dan kayu solid. Dan dua sekolah mengaplikasikan warna cerah, dan satu sekolah mengaplikasikan warna pastel.		






NO.	KETERANGAN	TK NEGERI KUNCUP BUNGA	TK CENDEKIA 1	TK SANTA MARIA
1.	GAMBAR			
2.	FASILITAS	Rak penyimpanan	Credenza/rak	Rak penyimpanan
3.	SISTEM	Sistem konstruksi kayu, butt joint	Sistem konstruksi kayu, butt joint	Sistem konstruksi kayu, butt joint
4.	BENTUK	Geometris	Geometris	Geometris
5.	WARNA	Warna cerah, seperti warna merah, biru, hijau, dan pink	Warna cerah, seperti warna merah, biru, dan kuning	Warna cerah, seperti warna merah, biru dan kuning
6.	MATERIAL	Multiplek	Multiplek	Multiplek
7.	FINISHING	Radiant color paint	Radiant color paint	Radiant color paint
8.	HARDWARE	-	Engsel, handle	-
9.	UKURAN	1500x300x1250 mm	1800x450x600 mm	2400x300x1200 mm
10.	ANALISA	Fasilitas penyimpanan pada ketiga sekolah sama-sama berbentuk geometris dan mengaplikasikan warna-warna cerah untuk efek warnanya.		

Gambar 5. Tabel Tipologi Furniture

NO.	KETERANGAN	TK NEGERI KUNCUP BUNGA	TK CENDEKIA I	TK SANTA MARIA
1.	GAMBAR			
2.	FASILITAS	Papan tulis/papa pengumuman	Papan tulis	Papan tulis
3.	SISTEM	Ada pengait yang menahan produk di dinding	Ada pengait yang menahan produk di dinding	Ada pengait yang menahan produk di dinding
4.	BENTUK	Geometris	Geometris	Geometris
5.	WARNA	Frame-hitam, dengan bagian papan berwarna hijau	Frame-hitam, white board	Frame-hitam, white board
6.	MATERIAL	Multiplek dengan bagian papan dilapisi dengan kain flannel berwarna hijau	Multiplek	Multiplek
7.	FINISHING	Warna hitam	Warna hitam	Warna hitam
8.	HARDWARE	Pengait	Pengait	Pengait
9.	UKURAN	900x1200 mm	2000x1000 mm	2000x1000 mm
10.	ANALISA	Pada sekolah pertama terdapat dua papan tulis, dan papan pada foto di atas adalah papan yang digunakan sebagai tempat memajang karya anak-anak, sedangkan di dua sekolah lainnya merupakan papan white board.		


Gambar. 6. Tabel Tipologi Furniture (lanjutan)

Berdasarkan hasil analisa tipologi furniture pada gambar 4 dan 5, dapat disimpulkan bahwa dari ketiga sekolah ini memiliki tipologi furniture yang hampir sama dengan bentuk yang paling dominan digunakan adalah bentuk geometris dengan warna cerah dan pastel yang ceria, dua sekolah mengaplikasikan warna-warna cerah seperti merah kuning, hijau dan biru, sedangkan satu sekolah dengan warna pastel cerah seperti warna pink, hijau muda, biru muda dan kuning muda serta ungu muda, juga material yang paling banyak digunakan adalah multiplek dan kayu.

NO.	NAMA SEKOLAH	GAMBAR	NAMA WAHANA	BENTUK	WARNA	MATERIAL	AKTIVITAS BERMAIN	ANALISA
2.	TK CENDEKIA I		Grip Air	Geometris	Merah, biru, kuning, dan hijau	Metal Dan bus bekas	Memanjat, bergelantangan	Secara umum permainan anak-anak terdapat permainan outdoor banyak yang terbuat dari material metal atau multiplek juga material fiber dengan kombinasi warna-warna cerah.
			Perosotan/basic slide	Geometris	Merah dan biru	Metal dan fiber	Berseluncur	
			Half moon jungle gym monkey bar	Geometris	Merah dan biru	Metal	Memanjat, bergelantangan, duduk	
			Jungle gym monkey bar	Geometris	Merah, biru, kuning, dan hijau	Metal	Memanjat, bergelantangan	
			Cangkir putar	Geometris	Merah, kuning dan hijau	Metal	Duduk dengan memutar lambat, sehingga cangkir dapat berputar	

NO.	NAMA SEKOLAH	GAMBAR	NAMA WAHANA	BENTUK	WARNA	MATERIAL	AKTIVITAS BERMAIN	ANALISA
3.	TK SANTA MARIA			Geometris	Merah, putih, kuning, dan hijau		Memanjat, meraylebeng, berseluncur	Secara umum permainan anak-anak terdapat permainan outdoor banyak yang terbuat dari material metal atau multiplek juga material fiber dengan kombinasi warna-warna cerah.
			Luncuran/Perosotan/ slide/mini car boat	Geometris	Merah, putih, biru, kuning dan hijau	Metal dan fiber	Memanjat, meraylebeng, berseluncur	
			Ayunan panjang/Long swing	Geometris	Biru dan hijau	Metal	Duduk sambil berayun, dapat memancing beberapa orang sekaligus	
			Jungkat-jungkit/see saw	Geometris	Merah, putih, biru, kuning dan hijau	Metal	Duduk dan saling mendorong mainan agar dapat berbalok naik dan turun	
			Half moon jungle gym monkey bar	Geometris	Merah, biru, dan kuning	Metal	Memanjat, bergelantangan, duduk	

Gambar. 8. Tabel Tipologi Wahana Permainan (lanjutan)

NO.	NAMA SEKOLAH	GAMBAR	NAMA WAHANA	BENTUK	WARNA	MATERIAL	AKTIVITAS BERMAIN	ANALISA
1.	TK NEGERI KUNCUP BUNGA		Luncuran/Perosotan/ slide/mini car boat	Geometris	Merah, biru dan hijau	Fiber	Memanjat, berseluncur	Secara umum permainan anak-anak terdapat permainan outdoor banyak yang terbuat dari material metal atau multiplek juga material fiber dengan kombinasi warna-warna cerah.
			Ayunan/Double seat/ swing	Geometris	Merah, biru, putih, kuning dan hijau	Metal	Duduk sambil berayun	
			Perosotan/basic slide	Geometris	Merah dan biru	Metal dan fiber	Berseluncur	
			Cangkir putar	Geometris	Merah, biru, ungu, putih, kuning dan hijau	Metal	Duduk dengan memutar lambat, sehingga cangkir dapat berputar	
			Jungkat-jungkit/see saw	Geometris	Merah, biru, kuning dan ungu	Metal	Duduk dan saling mendorong mainan agar dapat berbalok naik dan turun	

NO.	NAMA SEKOLAH	GAMBAR	NAMA WAHANA	BENTUK	WARNA	MATERIAL	AKTIVITAS BERMAIN	ANALISA
1.	TK NEGERI KUNCUP BUNGA		Ular tangga	Geometris	Putih dan kuning	Sticker	Bermain ular tangga	Secara umum permainan anak-anak terdapat permainan outdoor banyak yang terbuat dari material metal atau multiplek juga material fiber dengan kombinasi warna-warna cerah.
			Engklek	Geometris	Putih dan biru	Sticker	Engklek	

Gambar. 7. Tabel Tipologi Wahana Permainan

Berdasarkan hasil tipologi wahana permainan dan observasi anak-anak senang permainan yang aktif dan banyak bergerak, mereka senang memanjat, berseluncur dan berada di ketinggian. Permainan yang ada kebanyakan merupakan permainan untuk aktivitas outdoor.

Bentuk yang paling dominan digunakan pada desain wahana permainan di sekolah-sekolah tersebut adalah bentuk geometris dengan warna cerah yang ceria, juga material yang paling banyak digunakan adalah metal dan fiber. Selain itu semua sudut permainan tumpul dengan tekstur halus yang dihasilkan oleh tekstur metal. Pada salah satu TK, permainan yang tersedia lebih menantang daripada dua TK yang lain, oleh karena itu anak-anak pada sekolah tersebut lebih aktif bergerak daripada dua sekolah lainnya.

Hasil keseluruhan analisa tipologi-tipologi ini dapat berguna untuk menentukan permainan tradisional mana yang sesuai yang dapat diimplementasikan pada elemen interior agar sesuai dengan keadaan asli karakteristik anak-anak juga sebagai referensi menentukan sistem konstruksi dan material yang sesuai dan aman untuk anak.

Pada hasil analisa insight observasi aktivitas anak-anak di TK Negeri Kuncup Bunga Sidoarjo selama jam istirahat, anak-anak di TK ini cukup aktif dan wahana permainan yang ada cukup beragam jenisnya, meski begitu hanya beberapa saja yang dimainkan seperti papan seluncur (selorotan), dan ayunan (double seat swing). Dari pengamatan dapat disimpulkan bahwa ada rasa kebosanan terhadap wahana permainan tersebut, hal ini dapat dilihat dari cara mereka memainkan permainan ini diubah dengan cara yang ekstrem seperti menggelayuti ayunan dan papan seluncur dibandingkan dengan memainkannya seperti biasa. Selain itu pada jam istirahat ada juga anak-anak yang menghabiskan waktunya untuk berlatih menari di aula, dan ada juga yang menggambar di beranda

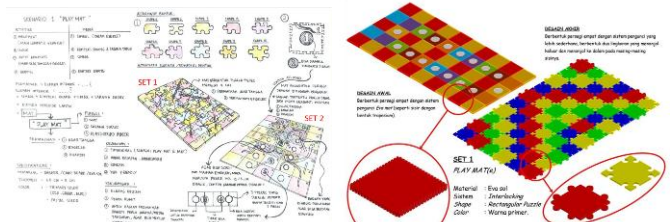
samping. Ada juga beberapa anak yang bermain ular tangga berukuran besar yang di tempel di lantai di aula.

Pada hasil analisa *insight* observasi aktivitas anak-anak di TK Cendekia 1 Sidoarjo, dapat dilihat dari hasil observasi bahwa anak-anak di TK ini lebih interaktif dengan sesamanya, hampir semua aktivitas dilakukan dalam kelompok, baik itu bermain atau sekedar duduk-duduk berbincang, hanya ada beberapa anak yang memang memilih untuk sendiri. Dan lebih aktif daripada dua sekolah lainnya. Mereka menyukai wahana permainan yang disediakan sekolah, tapi memang jika diperhatikan wahana permainan di TK Cendekia 1 ini lebih menantang dibandingkan dengan sekolah sebelumnya. Kebanyakan wahana permainannya sejenis permainan *monkey bar/jungle gym*, yang membutuhkan kekuatan tangan dan kaki.

Berdasarkan hasil analisa *insight* observasi di TK Santa Maria, anak-anak cenderung berpencah dalam kelompok-kelompok kecil ketika jam istirahat, ada yang bermain di aula juga ada yang bermain di halaman. Hal ini juga karena halaman yang luas sehingga anak-anak bermain terpencah-pencar. Selain itu wahana permainan yang tersedia juga lebih banyak jenisnya dibandingkan dengan dua sekolah sebelumnya.

4 skenario, namun kemudian hanya dipilih 3 konsep desain, yakni konsep 1 “*Play Mat(e)*”, Konsep 2 “*Box of Surprises*” dan konsep 3 “*CushPlay*”. Produk desain yang tercipta dari ketiga konsep ini antara lain :

1. Konsep 1 “*Play Mat(e)*” adalah desain *mat* dengan teknik *interlocking*, menyerupai *puzzle* dengan bentuk geometris. Selain sebagai *mat* juga berfungsi sebagai sebagai permainan, yakni permainan *puzzle*, ular tangga
2. Konsep 2 “*Box of Surprises*” merupakan sofa dengan teknis menyerupai *chess box* yang dapat dibuka sejajar, dengan konsep seperti *Jack in the box*.
3. Konsep 3 “*CushPlay*” adalah desain *cushion* berukuran besar yang dapat menjadi sofa, *cushion* dan wahana

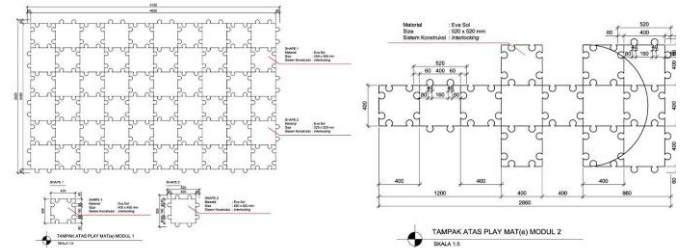


Gambar 11. Alternatif Desain 1 & 2 Skenario 1 (left), Transformasi Desain Skenario 2 (right)

B. Konsep Desain

Konsep desain pada perancangan ini ada 4 yang berasal dari

Maksud & Tujuan		GOALS	CONCEPT	PROBLEMS	NEEDS	
		<p>GOALS</p> <p>Mengimplementasikan permainan tradisional pada elemen desain interior sebagai wahana pendidikan/permainan tradisional</p> <p>Menghasilkan permainan tradisional yang sesuai dengan motif anak-anak</p> <p>Nasional dan sesuai kondisi yang kita miliki</p>	<p>CONCEPT</p> <p>CIPTA Menarik, lucu, terjangkau</p> <p>MATERIAL Kita-friendly (kayu, bambu, kulit sintetik, waa foam, dll.)</p> <p>BENTUK Geometris dengan kombinasi bentuk organik</p>	<p>PROBLEMS</p> <p>Permainan tradisional apa yang diminati anak-anak</p> <p>Material dan sistem konstruksi yang bagaimana yang aman bagi anak-anak</p>	<p>NEEDS</p> <p>Desain inovatif yang dapat mengintegrasikan permainan tradisional dan kids-friendly</p>	
		<p>FACTS</p> <p>Permainan tradisional populer dan permainan-permainan modern seperti video games, board, dan permainan yang ada pada smartgadget</p>	<p>WALAKA Warna cerah dan pastel</p> <p>ERGONOMI Nyaman dan aman</p>			
		<p>WHO — Anak-anak</p> <p>WHAT — Sekolah, Area bermain di mall, rumah, taman</p> <p>WHERE —</p> <p>WHY —</p> <p>Desain inovatif mengintegrasikan permainan tradisional</p> <p>WHEN —</p> <p>Desain yang tahan lama</p>	<p>Existing Condition</p> <p>Desain ada desain produk serupa</p> <p>User & Culture</p> <p>Multicultural background, middle-upper class</p> <p>Space — Cukup luas</p> <p>Budget & Trend</p> <p>Affordable budget, Modern, innovative</p>	<p>Simplicity</p> <p>Desain sederhana namun unik dan menarik</p> <p>Less Ornament</p> <p>Orientasi minimal</p> <p>Function Follow Form</p> <p>Durable and kids-friendly</p>	<p>Quantity</p> <p>Sesuai yang dibutuhkan</p> <p>Quality</p> <p>Kualitas Medium-high</p> <p>Budget</p> <p>Terjangkau</p>	
		GOALS	FACTS	CONCEPTS	NEEDS	PROBLEMS



Gambar 12. Tampak Atas Set 1

permainan anak. Desain pada alternatif skenario 1 terinspirasi karpet/*mat* khusus untuk anak-anak dimana karpet tersebut terdapat gambar permainan yang dapat dimainkan di atas karpet/*mat*. “*Play Mat(e)*” sendiri merupakan *mat* dengan menggunakan material *Eva foam* yang dikombinasikan dengan sistem konstruksi *interlocking* sehingga dapat disusun menyerupai permainan *puzzle*. Selain permainan *puzzle*, juga terdapat permainan ular tangga pada satu sisi, dan permainan engklek pada sisi yang lain. Kedua permainan ini dapat diakses dengan cara menyusun *puzzle pieces* menjadi satu kesatuan. Warna yang diaplikasikan adalah warna primer seperti warna merah, kuning, biru dan hijau, juga warna-warna tenang seperti warna pastel.

Material *Eva foam* dipilih karena materialnya yang tahan air, mudah dibersihkan, tahan panas dan selain itu sifatnya yang lembut dan halus aman untuk anak-anak.

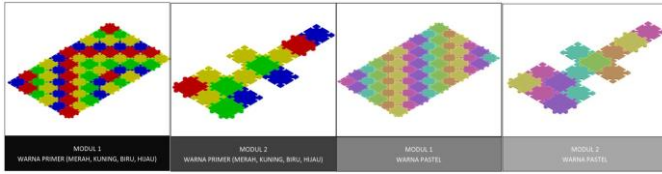
Desain produk *Play Mat(e)* pada awal skematik terdapat 3 alternatif desain, namun yang terpilih dan mengalami pengembangan desain adalah alternatif kedua “*Rectangular Puzzle Mat*”, pada awal skematik *mat* ini dapat berfungsi menjadi 3 elemen interior dengan 4 permainan tradisional yakni, sebagai *mat* (karpet), mainan anak (*puzzle*, *engklek*,

Gambar 9. Problem and Needs

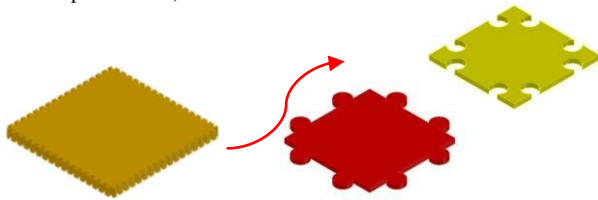


Gambar 10. Konsep Desain

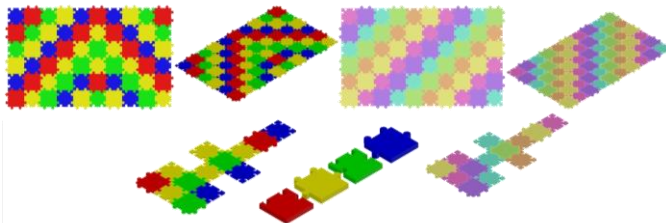
dhakon dan ular tangga), dan dapat menjadi hiasan dinding dengan sistem *magnetic* (menanam lempengan metal berukuran kecil di dalam masing-masing *puzzle*, dan mengaplikasikan *magnetic paint* pada dinding).



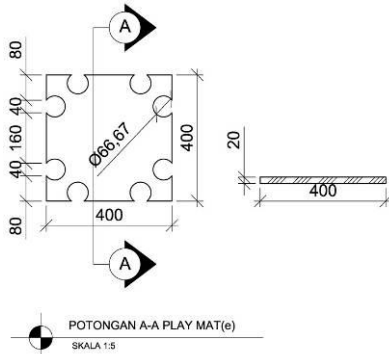
Gambar. 13. Variasi Warna Desain 1 Skenario 1 (Terinspirasi dari *puzzle mat* dan karpet bermain)



Gambar. 14. Transformasi Bentuk *Shape*



Gambar. 15. Set 1 "Play Mat(e)"



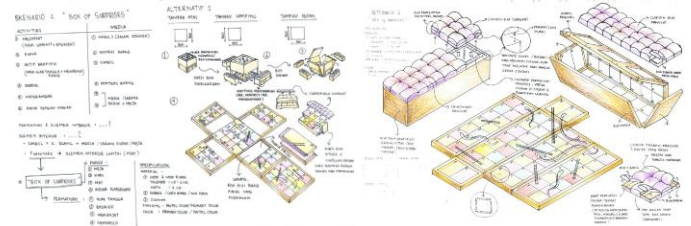
Gambar. 16. Dimensi *Puzzle Mat* "Play Mat(e)"

Namun, setelah mengalami pengembangan, fungsi tersebut berkurang satu, menyisakan fungsi *mat* dan mainan anak saja. Alasan pengurangan fungsi ini adalah, lempengan yang ditanam dalam bagian *puzzle mat* ini dapat melukai anak, karena sifat metal yang tajam dapat menembus material *Eva sol* yang merupakan material utama *puzzle mat*.

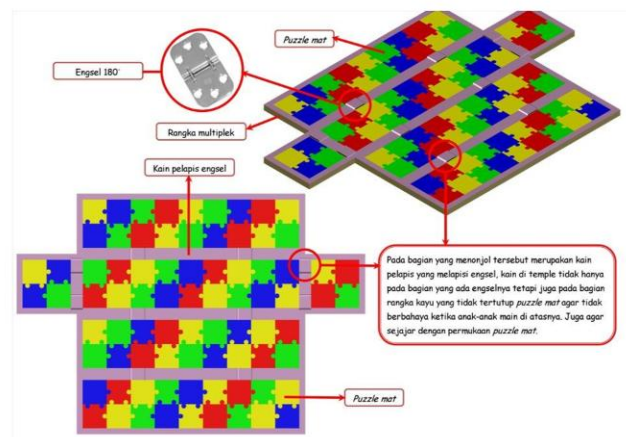
Perubahan bentuk yang terjadi hanya pada bagian pengunci, pada bagian yang saling mengunci awalnya memiliki bentuk yang sama dengan yang umum di pasaran, kemudian setelah mengalami pengembangan pengunci berubah bentuk menjadi lingkaran. Perubahan ini demi memudahkan pemasangan dan efisiensi waktu anak ketika ingin merubah mainan satu ke mainan yang lain agar lebih cepat. Sedangkan pada warna, tidak ada perubahan hanya menambahkan variasi warna. Yang

awalnya warna primer dan pastel, kini ada pula warna-warna sekunder yang ceria sesuai dengan psikologi anak.

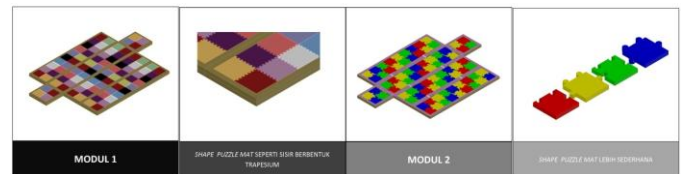
Permainan tradisional yang dapat dilakukan dengan menggunakan *Play Mat(e)* ini adalah permainan *puzzle*, engklek dan ular tangga. Pada masing-masing sisi *puzzle mat* dapat dibolak-balik sesuai dengan permainan yang ingin dimainkan. *Puzzle mat* ini dapat mewadahi aktivitas *indoor* seperti alas duduk, bermain, menari, olah raga, dan mewarna. Terbuat dari *eva foam* yang aman bagi anak karena teksturnya yang lunak dan mudah dibersihkan. Sistem konstruksinya mudah, yakni sistem *interlocking* tanpa menggunakan



Gambar. 17. Alternatif Desain 1 & 2 Skenario 2 (Terinspirasi dari *Jack in the Box*)



Gambar. 18. Desain 2 Skenario 2 (Terinspirasi dari *Jack in the Box*)



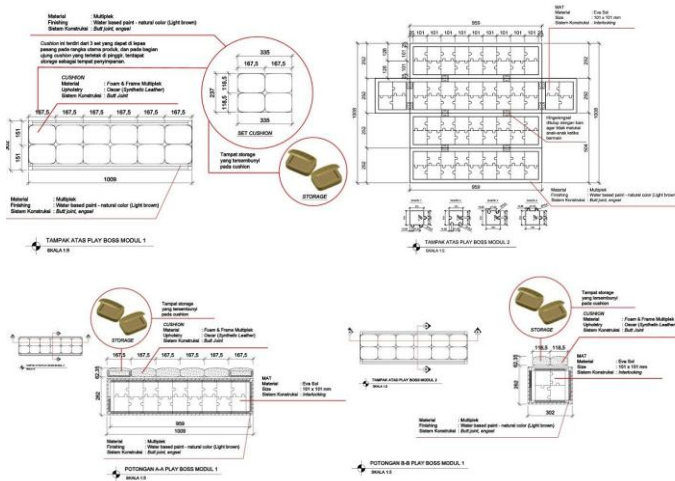
Gambar. 18. Set 2 (*Box of Surprises*), Perubahan Bentuk *Puzzle Mat*

hardware, sehingga lebih aman dan memudahkan anak anak dalam bermain.

Desain alternatif skenario 2 terinspirasi dari mainan *Jack in the box*, yang mana mainan ini sekilas terlihat seperti *box* biasa, namun ketika dibuka akan muncul *figure*/boneka bernama *Jack*, dengan perkembangan waktu mainan ini juga berfungsi sebagai kotak musik. Mainan ini memberi kesan kejutan terhadap yang memainkannya. Desain skenario 2 ini merupakan desain *furniture* seperti kursi, meja dan atau sofa berbentuk kubus yang terbuat dari material *multiplex*/papan kayu dan kayu dengan *finishing water based paint*, yang dapat dibuka dan didalamnya terdapat *mat* yang terbuat dari *Eva*

foam, berbentuk *rectangular puzzle*. Pada permukaan *mat* terdapat permainan ular tangga, dan engklek di sisi lainnya. Selain itu di bagian atas *box* terdapat permainan *monopoly*.

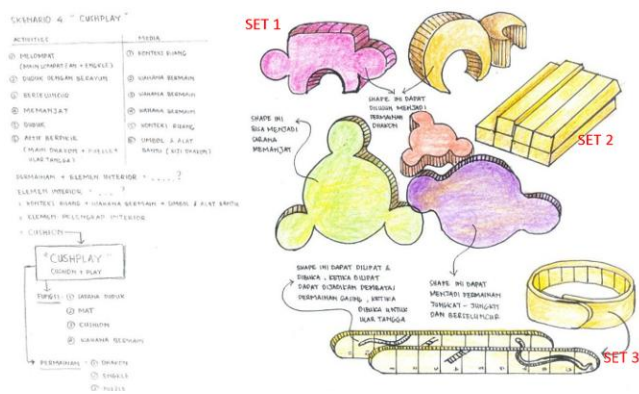
Pada alternatif skenario 2 terdapat 3 set desain, set desain pertama, berbentuk kubus yang memiliki fungsi sebagai meja dan kursi. Pada set desain kedua berupa sofa berbentuk balok dengan *cushion* yang dapat diangkat, di bawah *cushion* di atas permukaan *frame* terdapat permainan *monopoly*. Pada *frame cushion* terdapat laci penyimpanan kecil. Dan desain yang



Gambar. 19. Gambar Kerja Set 2

terpilih adalah alternatif 2.

Pada set kedua yang mengalami perubahan adalah pada bagian *puzzle mat*, sama seperti pada set satu, bentuk sistem pengunci pada *puzzle mat* dibuat lebih sederhana. Kemudian pada bagian engsel ditutupi dengan kain yang berguna untuk menutupi engsel untuk mencegah cedera karena gesekan dengan engsel. Selain itu terjadi perubahan ukuran menjadi



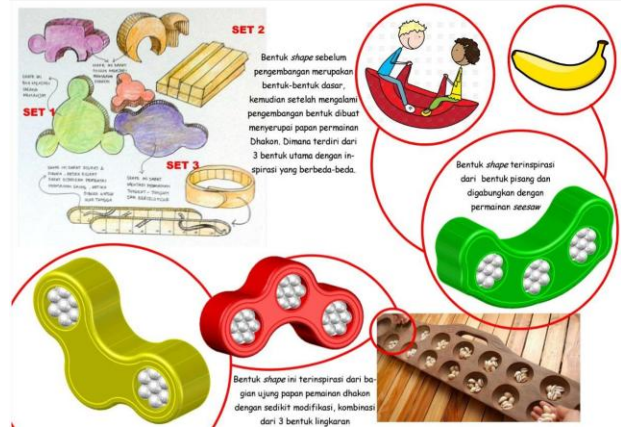
Gambar. 20. Konsep Desain 3 Skenario 4 (Terinspirasi dari *Cushion* berukuran besar)

sedikit lebih kecil dari desain awal.

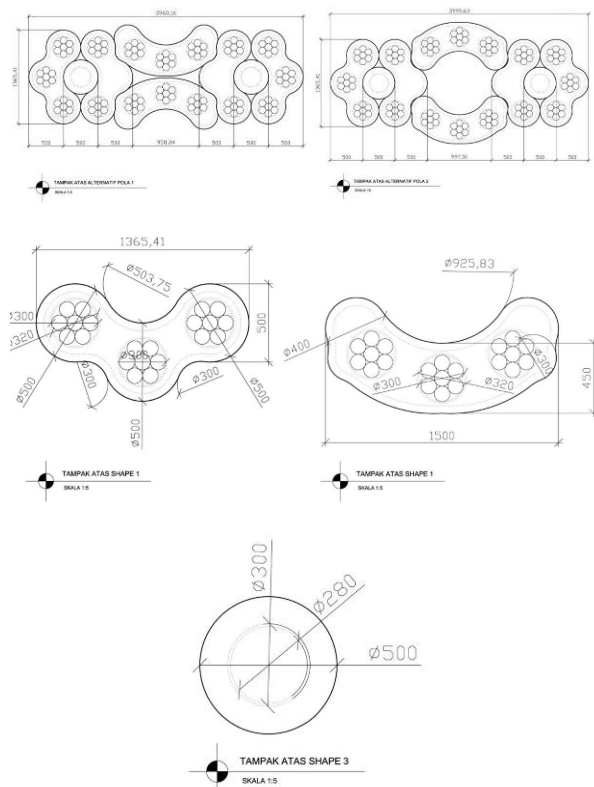
Desain alternatif skenario 4 terinspirasi dari produk untuk anak-anak yang menyerupai *cushion* berukuran besar dengan bentuk yang beragam. Konsep desain skenario 4 “*CushPlay*” ini kemudian dikembangkan sehingga tidak hanya berfungsi sebagai *cushion* tetapi juga dapat digunakan untuk bermain

dan berfungsi sebagai sofa dan fungsi lainnya. Material yang digunakan adalah *hard foam* sebagai penahan bentuk dengan multiplek/fiber di bagian dalam sebagai rangka dan konstruksi dasar, kemudian bagian atas dilapisi *foam* yang lebih lunak. Warna yang akan diaplikasikan adalah warna terang (warna primer/sekunder) dan warna pastel.

Pada set pertama bentukannya terinspirasi dari penggabungan dua bentuk geometris. Set kedua berbentuk balok, yang dapat disusun menjadi bentuk yang diinginkan sesuai dengan permainan yang akan dimainkan. Dan set ketiga menyerupai gelang, *cushion* didalamnya terdapat kalep yang akan menaiga bentuk tetan melengkung menyerupai silinder.



Gambar. 22. Transformasi Desain 3 Skenario 4

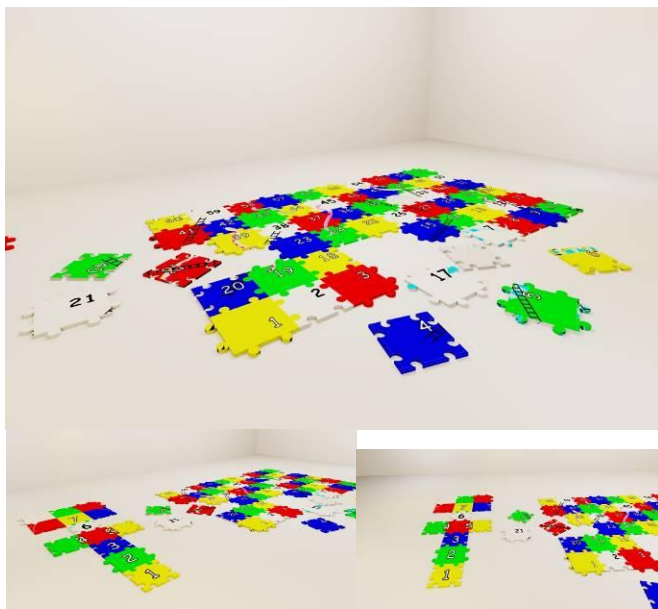


Gambar. 23. Gambar Kerja Set 3

Pada set ketiga perubahan dan pengembangan desain terjadi pada bentuknya. Awalnya bentuk tidak terkonsep namun setelah mengalami pengembangan bentuk dibuat terinspirasi dari papan permainan *dhakon*, dalam satu set terdiri dari 8 modul, dengan 3 bentuk utama, yakni bentuk yang terinspirasi dari bagian ujung papan permainan *dhakon*, bentuk yang terinspirasi dari buah pisang dan dikombinasikan dengan permainan *seesaw* (jungkat-jungkit), serta bentuk silinder sebagai pengisi/pelengkap pola set.



Gambar. 24. Simulasi Render Set 1 “Play Mat(e)”



Gambar. 25. Ragam warna Gambar Elemen Interior Set 1 “Play Mat(e)”



Gambar. 25. Simulasi Render Set 2 “Box of Surprises”

Pada gambar 23, 24 dan 25 adalah hasil render simulasi produk elemen interior ketika diaplikasikan di dalam ruangan. Pada gambar 23, dapat dilihat susunan permainan ular tangga, dimana ketika semua *puzzle* disusun maka akan terlihat gambar ular dan tangga yang dapat digunakan sebagai permainan ular tangga. Selain ular tangga pada produk elemen interior ini, juga terdapat permainan engklek. Cara memainkannya sama dengan permainan ular tangga, anak-anak akan diminta untuk menyusun sendiri polanya yang tercetak di sisi lain *puzzle mat* (dibolak-balik).

Pada gambar 25, terlihat produk elemen set 2 dalam dua modul yakni ketika berfungsi sebagai *mat* dan ketika berfungsi sebagai sofa. Pada bagian atas ketika menjadi sofa terlihat papan permainan yang terletak di bawah *cushion*. *Cushion* ini dapat diangkat semua, kemudian semua bagian juga dibuka agar dapat berfungsi sebagai *mat*. Ketika dibuka inilah anak-anak dapat bermain menyusun *puzzle*, dan ular tangga. Dapat juga berfungsi sebagai *box* penyimpanan ketika dalam keadaan tertutup. Selain itu pada bagian ujung *cushion* dapat dibuka, berfungsi sebagai *mini storage*.



Gambar. 26. Simulasi Render Set 3 "CushPlay"



Gambar. 27. Ragam warna Gambar Elemen Interior Set 3 "CushPlay"



Gambar. 28. Dokumentasi Produk Elemen Interior Set 3 "CushPlay"



Gambar. 29. Dokumentasi Proses Produksi Elemen Interior Set 3 "CushPlay"

Pada gambar 26 merupakan hasil render simulasi produk didalam ruangan, dan gambar tersebut menampilkan pola modul yang dapat digunakan untuk bermain *dhakon*. Dengan bola-bola diatasnya yang dapat diambil dan berfungsi sebagai biji *dhakon*. Ketika tidak digunakan untuk bermain *dhakon*, masing-masing modul dapat digunakan secara terpisah, dapat digunakan sebagai *single chair*, sofa, *seesaw*, perosotan (*slide*) dan *stool*. Sedangkan gambar 27, merupakan ragam variasi warna, dan gambar 28, merupakan *prototype* 1:1 produl elemen interior yang direalisasikan.

Hasil produk-produk elemen interior ini merupakan hasil dari observasi penelitian dan survey lapangan, sehingga desain diharapkan dapat efisien memenuhi aktivitas anak-anak ketika mereka bermain sambil belajar mengenal permainan tradisional.

V. KESIMPULAN

Permainan tradisional hendaknya dilestarikan, melalui desain ini diharapkan dapat mengenalkan kembali permainan tradisional, Permainan tradisional yang diimplementasikan adalah permainan yang melibatkan aktivitas fisik seperti ular tangga, engklek, *seesaw*, perosotan/*slide* dan *jungle gym*. Sistem konstruksi sederhana juga digunakan pada desain ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Bapak Filipus Priyo Suprobo, S.T., M.T., dan Ibu Poppy F. Nilasari, S.T., M.T., yang tidak kenal lelah memberi semangat dan mendampingi penulisan jurnal Tugas Akhir, semoga jurnal ini dapat bermanfaat di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andang, Ismail. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media (2009) 26.
- [2] *Design Thinking & Engineering at Nueva*. (n.d). [Online]. Available: <http://www.nuevaschool.org/academics/design-thinking>
- [3] Dharmamulya, Sukirman, dkk. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press (2005) 26-27.
- [4] Hapsari, Iriani Indri. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks (2016) 79-180.
- [5] Indriani, R. & Rachmawati, D. (2016, November 5). Bersama Kampoeng Hompimpa, Permainan Tradisional Anak Lestari. [Online]. Available: <http://www.suara.com/lifestyle/2016/11/05/115132/bersama-kampoenghompimpa-permainan-tradisional-anak-lestari>
- [6] Kamus Besar Bahasa Indonesia (Permainan & mainan). 10 November 2016. <<http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>>.
- [7] Nindyani, V. *Bermain Dengan Benda-Benda Konkrit Pada Anak-Anak Kelompok A TK Lembaga Tama III Sutran Sabdodadi Bantul Tahun Pelajaran 2011/2012*. Undergraduate Thesis. Universitas Negeri Yogyakarta, 2012. 3 Desember 2016.
- [8] Susilo. (2016, October 28). Permainan Tradisional Telah Dilupakan. [Online]. Available: <https://www.goriau.com/budaya/permainan-tradisional-telah-dilupakan.html>
- [9] Tedjasaputra, S. Mayke. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo (2001) xvi-xvii.