

Perancangan Interior ‘LOTS’ *Edutainment Center* di Surabaya

Laurencia Nathalia Susanto, Hedy Constancia Indrani, Grace Setiati Kattu
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: m41415022@john.petra.ac.id; cornelli@petra.ac.id

Abstrak—Pada zaman sekarang anak-anak mulai jenuh dengan belajar formal dan kehidupan sekarang mulai memasuki era digital dan perkembangan teknologi menjadi semakin pesat dan canggih. Perkembangan teknologi dapat diaplikasikan pada berbagai macam permainan anak dan dapat memberikan ilmu pengetahuan yang akan bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. ‘LOTS’ *Edutainment Center* dirancang untuk memberikan alternatif tempat bermain dan belajar diluar lembaga formal bagi anak-anak usia 3-12 tahun di Surabaya dengan konsep dunia laut melalui pendekatan sensori yang didukung dengan pemanfaatan teknologi sekaligus dapat menjadi wadah bagi anak-anak untuk beraktivitas dan nantinya diharapkan dapat meningkatkan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak. Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking* dengan tahapan, antara lain (1) *Understand*, (2) *Observe*, (3) *Point of View*, (4) *Ideate*, (5) *Prototype*, (6) *Test*, (7) *Storytelling*, (8) *Business Model*. Fasilitas penunjang *edutainment center* ini yaitu area permainan edukatif yang terbagi menjadi 8 area dan *gelato cafe*.

Kata Kunci—dunia laut, *edutainment*, kreativitas, sensori

Abstract— In this modern era, children have started to feel bored studying in a formal situation. Besides, life now has entered a digital era and technology has advanced majorly. These technology advances can be applied on various kinds of children’s games and can at the same time give knowledge which is use full for childre’s development. ‘LOTS’ *Edutainment Center*, with its seaworld concept, is designed to be an alternative playground and study space outside formal institution for children aged 3-12 years old in Surabaya. Through the technologically-supported sensory approach, this can also be a place for children to do their activities and a place to later improve children’s development. The design methodology used is *design thinking* with stages, namely, (1) *Understand*, (2) *Observe*, (3) *Point of View*, (4) *Ideate*, (5) *Prototype*, (6) *Test*, (7) *Storytelling*, (8) *business Model*. The supporting facilities of this *edutainment center* include an educative playground area which is divided into 8 parts and *gelato cafe*.

Keyword— seaworld, *edutainment*, creativity, sensory

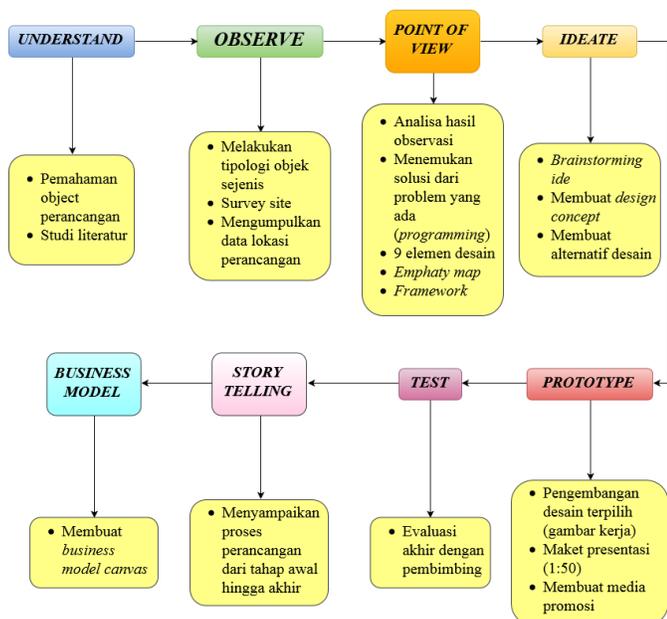
I. PENDAHULUAN

P perkembangan zaman pada era digital diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Teknologi sendiri dapat diaplikasikan pada beberapa aspek kehidupan manusia baik bersifat primer, sekunder, dan tersier. Teknologi kebanyakan diaplikasikan untuk menghasilkan *gadget-gadget* baru yang semakin canggih. Kecanggihan *gadget* membuat masyarakat semakin tertarik dan

ketergantungan dengan adanya *gadget* serta *gadget* yang awalnya merupakan kebutuhan tersier menjadi kebutuhan primer. Kecanduan *gadget* memiliki dampak paling besar yang dapat terlihat yaitu kepada anak-anak, khususnya pada usia 3-12 tahun karena pada usia tersebut anak-anak meniru dari apa yang mereka lihat dan dengar. Anak-anak zaman sekarang mengalami ketergantungan bermain *game online*, sehingga menyebabkan anak menjadi lupa untuk melaksanakan kewajibannya untuk belajar [1]. Bermain sendiri merupakan unsur yang penting untuk perkembangan anak, baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Namun, penggunaan *gadget* harus dikurangi dan diimbangi dengan kegiatan aktif yang dapat dilakukan langsung oleh anak menggunakan panca inderanya agar pertumbuhan dan perkembangan anak semakin baik.

Kegiatan aktif yang diperlukan oleh anak-anak yaitu kegiatan yang dapat memberikan ilmu pengetahuan yang positif bagi anak namun menggunakan metode yang *fun*, anak dapat bermain namun tetap mendapatkan ilmu. Karena pada dasarnya anak Berdasarkan survey yang telah penulis lakukan, di Surabaya masih jarang terdapat *edutainment center* yang memanfaatkan perkembangan teknologi dengan konsep *seaworld* dan melalui pendekatan sensori. Oleh karena itu, penulis akan melakukan perancangan interior ‘LOTS’ *edutainment center* dengan konsep *seaworld* melalui pendekatan sensori dan memanfaatkan teknologi yang akan diaplikasikan pada fasilitas permainan serta bertujuan untuk menstimulasi kelima panca indera anak (pendengaran, pencium, peraba, penglihatan, dan pengecap). Sehingga dibutuhkan ruang-ruang yang dilengkapi dengan fasilitas bermain yang dapat mengajarkan anak untuk mengetahui, memaknai dan memecahkan masalah [2] sekaligus dapat mengasah penggunaan panca indera anak serta memanfaatkan perkembangan tekn. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif tempat bermain dan belajar bagi anak-anak usia 3-12 tahun agar pertumbuhan dan perkembangan diri mereka dapat terasah dengan baik dan anak dapat berkreatifitas tanpa adanya batasan seperti pada pendidikan formal.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar. 1. *Design Thinking*.

Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking* yang terbagi kedalam beberapa tahapan, antara lain:

1. *Understand*

- Mencari fenomena yang sedang terjadi dan latar belakang permasalahan mengenai perkembangan teknologi dan dampaknya terhadap anak-anak, serta fasilitas bermain dan belajar dengan tema laut yang masih jarang ditemukan di Surabaya.
- Melakukan studi literatur terkait objek perancangan.

2. *Observe*

- Mengumpulkan dan melakukan analisis tipologi objek yang masuk kedalam kategori *edutainment center*, yaitu: Bandung *Science Center*, KidZania, KidZoona dan kemudian menarik kesimpulan.
- Melakukan *survey*, mengumpulkan data, dan melakukan dokumentasi GECO & DILo *co-working space* yang akan digunakan sebagai lokasi perancangan.

3. *Point of View*

- Melakukan analisis kebutuhan ruang melalui pengelompokan aktivitas yang akan dilakukan oleh anak sesuai dengan pembagian usia dan pendamping serta pengelola bangunan.
- Melakukan analisa besaran dan karakteristik ruang.
- Membuat pola hubungan antar ruang.
- Membuat alternatif *zoning*, *grouping*, dan alur sirkulasi disertai dengan kesimpulan.
- Melakukan analisa dengan membuat 9 elemen desain, *emphaty map*, dan *framework*.

4. *Ideate*

- Membuat desain konsep mengenai objek perancangan dan dari hasil analisa, serta didukung dengan adanya

moodboard yang dibuat untuk memberikan gambaran mengenai desain yang akan dibuat.

- Membuat 3 alternatif layout yang akan dipilih salah satunya untuk dikembangkan lagi baik dari segi penataannya maupun penggunaan material.

5. *Prototype*

a. *Prototype* tahap I

- Membuat *3D modelling* dan melakukan *transformasi* desain dari desain layout yang terpilih dan membuat gambar kerja (rencana *layout*, rencana lantai, rencana plafon, tampak potongan – beserta keterangan, *main entrance*, dan perspektif).
- Membuat maket studi skala 1:50.
- Melakukan presentasi di depan dosen pembimbing untuk mendapatkan *feedback*.

b. *Prototype* tahap II

- Membuat gambar kerja akhir berdasarkan *feedback* yang telah didapatkan dari pembimbing, yang terdiri dari: *layout*, rencana lantai, rencana plafon, mekanikal elektrik lantai dan plafon, tampak potongan – beserta keterangan, *main entrance*, detail interior, detail perabot serta perspektif.
- Membuat maket presentasi skala 1:50.
- Membuat media promosi berupa *presentation board*, *x-banner*, poster, dan video animasi *sketchup*.

6. *Test*

- Melakukan evaluasi akhir mengenai proyek perancangan apakah desain mampu menjawab permasalahan yang sudah ditentukan di awal, serta melakukan evaluasi akhir dengan dosen pembimbing.

7. *Story Telling*

- Menceritakan proses desain yang telah dilakukan mulai dari tahap awal hingga tahap akhir secara keseluruhan.

8. *Business Model*

- Membuat *business model canvas* mengenai proyek perancangan yang telah dibuat.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pertumbuhan Anak

Menurut Broto, kebutuhan pertumbuhan anak dapat digolongkan sebagai berikut [3]:

1. Usia 0-3 tahun: anak memperoleh pengalaman formatif, belajar untuk mengontrol gerakan, bermain sendiri (cenderung ke arah eksperimen dengan sentuhan, penglihatan dan suara). Bermain di pasir dan perosotan (dengan bantuan dan pengawasan orang tua) adalah permainan yang sesuai.
2. Usia 3-6 tahun: muncul kesadaran sosial, anak-anak bermain dalam kelompok, bersosialisasi. Anak-anak menikmati kegiatan bermain dengan unsur-unsur abstrak, serta dengan ayunan, perosotan, dan peralatan bergerak lainnya.

3. Usia 6-8 tahun: anak tertarik kegiatan yang melibatkan gerakan dan tindakan, mengembangkan organisasi dan keterampilan fisik. Anak-anak menikmati permainan seperti memanjat jaring.
4. Usia 8-10 tahun, keatas: anak-anak memilih berkelompok bersama tanpa pengawasan orang dewasa atau gangguan dari anak-anak muda. Permainan terstruktur dengan tujuan aturan bermain mendominasi pada usia ini, serta menunjukkan kekuatan, keseimbangan dan koordinasi lebih dalam peralatan panjat yang rumit.

B. Perkembangan Anak

Perkembangan dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, beberapa diantaranya yaitu [4]:

1. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerak jasmaniah melalui kegiatan syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Keterampilan motorik berfungsi untuk membantu anak mandiri dan mendapatkan penerimaan sosial.

2. Perkembangan Sosialisasi

Penting bagi anak-anak, karena anak dapat belajar hidup bermasyarakat, mampu berkomunikasi dan berbicara dengan topik yang dapat dipahami dan menarik. Anak harus termotivasi untuk dapat mulai belajar bersosialisasi.

3. Perkembangan Bermain

Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Bermain bagi anak terdiri atas empat mode dasar yang membuat kita mengetahui tentang dunia, yaitu: meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun menurut Sutton Smith.

C. Edutainment

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi *edutainment* adalah pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan [5].

D. Jenis Permainan Anak

Menurut Seifert & Hoffnung, permainan anak dibagi menjadi 4 jenis berdasarkan tahap-tahap perkembangan kognitif [6], yaitu:

1. Permainan Fungsional: permainan yang bersifat fisik dan ter- ulang.
2. Permainan Konstruktif: bentuk permainan yang menggunakan benda untuk membangun atau membuat sesuatu.
3. Permainan Dramatik: bentuk permainan yang dilakukan secara pura-pura.
4. Permainan dengan Aturan: bentuk permainan yang memiliki

aturan-aturan tertentu, harus dipatuhi oleh anak yang memainkannya.

E. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak [3], disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya serta berguna untuk:

1. Pengembangan aspek fisik: kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak.
2. Pengembangan bahasa: dengan melatih berbicara menggunakan kalimat yang benar.
3. Pengembangan aspek kognitif: pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dan sebagainya.
4. Pengembangan aspek sosial: hubungan interaksi antara ibu dan anak, keluarga dan masyarakat.

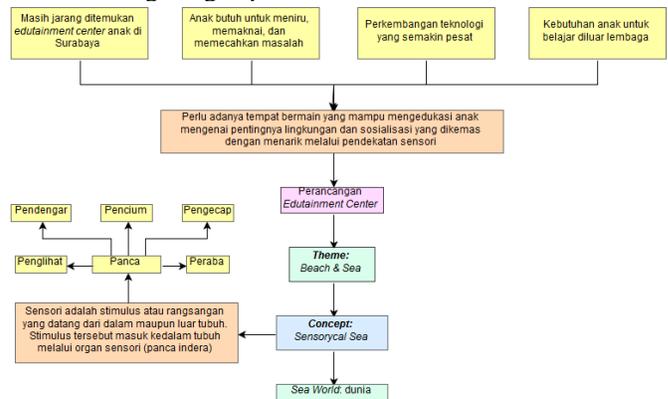
F. Ergonomi dan Antropometri

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari sifat-sifat temperamen dalam ukuran-ukuran manusia, agar dapat merasa nyaman dan puas dalam melakukan kegiatan-kegiatan. Tuntutan ergonomi untuk dimensi furnitur anak tentu bervariasi, disesuaikan dengan usia anak [7].

Menurut Wignjosoebroto, antropometri adalah studi tentang pengukuran dimensi tubuh manusia. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkaran tubuh, panjang tungkai, dan sebagainya [8].

IV. KONSEP PERANCANGAN

Konsep yang digunakan dalam perancangan *edutainment center* ini adalah “*Sensorycal Sea World*”. *Sensorycal Sea World* berarti membuat suatu perancangan dengan konsep yang mengaplikasikan segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia laut baik kedalam desain maupun fasilitas yang akan dirancang dengan pendekatan sensori.



Gambar. 2. Desain Konsep.

Konsep ini bertujuan untuk mengajak anak-anak untuk peduli dan mengenal lingkungan sekitar mereka terutama mengenai kehidupan yang berada di bawah laut melalui pendekatan sensori, karena kebanyakan anak sekarang kurang

peduli dengan lingkungan dan masih jarang ditemukan *edutainment center* yang memiliki konsep laut, terutama di Surabaya. Pendekatan sensori bertujuan untuk merangsang kelima panca indera anak (penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, dan pengecap) yang diaplikasikan ke dalam beberapa *area* yang terbagi menjadi 8 *area* berdasarkan kebutuhan anak untuk bermain, bereksplorasi, belajar kepekaan terhadap lingkungan, melatih kreativitas, serta anak-anak perlu untuk tahu, memaknai, dan memecahkan masalah [2].

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Branding



Gambar. 3. Logo.

Perancangan *edutainment center* menggunakan nama ‘LOTS’ yang merupakan kepanjangan dari ‘Life of The Sea’ sesuai dengan konsep dari *edutainment center* itu sendiri yaitu tentang dunia laut. Penggunaan warna biru pada logo disesuaikan dengan dominan warna yang akan digunakan pada desain perancangan. Sedangkan warna kuning memberikan efek yang menyenangkan serta peletakkannya yang menjadi *border* pada nama tempat memberikan penekanan dan masyarakat menjadi lebih memperhatikan. Pada logo juga terdapat karakter kuda laut. Pemilihan karakter kuda laut karena kuda laut sendiri memiliki filosofi yang unik, salah satunya kuda laut merupakan hewan laut yang paling setia. Hal ini dimaksudkan agar pengunjung yang datang ketempat ini tidak hanya sekali saja melainkan sampai berkali-kali.

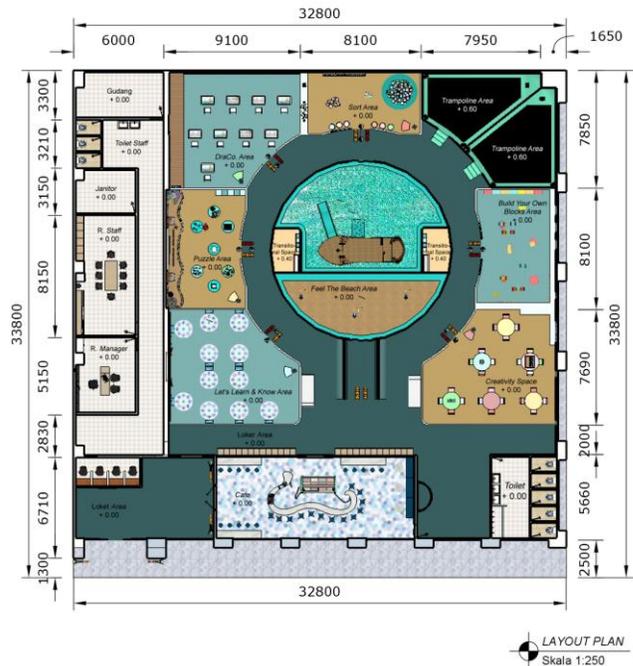
B. Sistem Operasional dan Pelayanan

- Waktu Operasional: Senin – Minggu pukul 09.00 – 17.00 WIB
- Pembagian *Shift*: pukul 09.00 – 13.00 dan 13.00 – 17.00 WIB
- Biaya (1 anak dan 1 pendamping):
 Senin – Kamis : Rp 50.000,-/2 jam
 Jumat – Minggu : Rp 75.000,-/2 jam
- Alur Sirkulasi: pengunjung membeli tiket pada loket, melepas alas kaki dan meletakkan ke dalam loker yang telah disediakan dan diberikan kuncinya saat pembelian tiket, pengunjung bebas bermain pada *area* bermain dan dapat menuju *cafe*, makanan dan minuman tidak diperbolehkan dibawa ke *area*. Pendamping dapat menemani anak atau menunggu di *cafe* yang telah disediakan dan tidak perlu khawatir karena tetap dapat mengawasi anak mereka dari dalam *cafe*, serta terdapat

staff-staff yang akan menjaga dan membantu anak-anak pada *area* bermain.

- Jumlah *staff*: 25 orang dalam 1 *shift*, serta 1 *manager* yang bertugas untuk mengontrol jalannya kegiatan tiap harinya.

C. Layout ‘LOTS’ Edutainment Center



Gambar. 4. Rencana *Layout*.

D. Perspektif ‘LOTS’ Edutainment Center

1. “Feel The Beach” area



Gambar. 5. Perspektif *Area* mandi bola *Feel The Beach Area*.



Gambar. 6. Perspektif Area pasir *Feel The Beach Area*.

Area permainan bagi anak-anak usia 3 – 12 tahun yang dapat membuat para pengguna merasakan suasana pantai dengan memanfaatkan indera penglihatan, peraba, serta penciuman. *Area* ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu *area* pasir dan *area* mandi bola yang diibaratkan sebagai laut. Pada *area* pasir anak dapat berkreasi dengan pasir seperti membuat istana pasir atau hanya merasakan tekstur dari pasir itu sendiri, sedangkan pada *area* mandi bola terdapat kapal yang dapat dinaiki (*wall climbing*) dan dijadikan perosotan, serta pada bagian lantai diberi lapisan yang memiliki tekstur halus namun tidak rata. Selain itu, pada *area* ini juga dilengkapi dengan teknologi yang dapat mengeluarkan hembusan angin dan bau khas pantai.

2. “*Let’s Learn and Know*” area



Gambar. 7. Perspektif *Let’s Learn and Know Area*.

Area ini ditujukan bagi anak-anak usia 3 -12 tahun dan dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran. *Area* ini dilengkapi dengan fasilitas yang dapat menambah wawasan anak untuk mengetahui lebih lanjut mengenai ciri-ciri hewan laut. Penjelasan mengenai hewan laut terjadi apabila anak- menginjak gambar yang ada pada *floor pad*, setelah itu gambar dan penjelasan akan keluar pada layar yang telah tersedia dilengkapi dengan suara yang menjelaskan mengenai hewan tersebut yang diucapkan oleh animasi kuda laut yang merupakan maskot *edutainment center* itu sendiri.

3. *Puzzle area*



Gambar. 8. Perspektif *Puzzle Area*.

Tempat anak untuk memainkan permainan yang memerlukan otak untuk berpikir, sehingga *area* ini diperuntukkan bagi anak-anak dengan usia 6 – 12 tahun dengan memanfaatkan indera penglihatan dan peraba. Permainan tidak hanya sebatas menyatukan potongan gambar namun juga terdapat permainan menyatukan balok, *tangram*, serta *lego*.

4. *DraCo. Area*



Gambar. 9. Perspektif *DraCo. Area*.

Area menggambar dan mewarnai bagi anak-anak usia 3-12 tahun serta memanfaatkan indera penglihatan. Pada *area* ini anak menggambar pada monitor yang telah tersedia pada masing-masing meja, setelah selesai menggambar dan mewarnai hasil dari karya anak dapat terkirim langsung ke layar besar yang terdapat pada dinding melalui teknologi.

5. "Sort by Shape-Color-Size" area



Gambar. 10. Perspektif Sort by Shape-Color-Size Area.

Area khusus anak-anak usia 3 – 5 tahun dimana mereka dapat melatih indera penglihatan, peraba, dan pendengaran. Pada area ini anak diminta untuk memisahkan benda-benda yang ada berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran sesuai dengan instruksi yang telah diberikan oleh staff.

6. Trampoline area

Trampoline area bertujuan untuk meningkatkan indera peraba, penglihatan, dan perasa bagi anak usia 3 – 12 tahun, namun trampolin dibagi menjadi 2 area, yaitu area khusus anak-anak usia 3 – 5 tahun dan usia 6 – 12 tahun untuk menghindari anak-anak usia 3 – 5 tahun tertabrak oleh anak dengan usia dan memiliki postur tubuh yang lebih besar. Pada area ini anak diminta untuk melompat dan meraih hewan-hewan yang tergantung untuk mendapatkan permen di dalamnya dengan rasa yang unik, serta aktivitas gerakan anak akan terkena sensor gerak dan menimbulkan keluarnya gelembung-gelembung dari mesin yang telah tersedia.



Gambar. 11. Perspektif Trampolin Area.

7. "Build Your Own Block" area

"Build Your Own Block" area ditujukan bagi anak-anak usia 3 – 12 tahun dan dapat merangsang kreativitas anak dengan menyusun balok-balok yang ada sesuai dengan imajinasi anak. Permainan ini memerlukan dan dapat mengasah indera peraba dan penglihatan anak.



Gambar. 12. Perspektif Build Your Own Blocks Area.

8. Creativity Space



Gambar. 13. Perspektif Creativity Space.

Area bagi anak-anak dengan usia 6 – 12 tahun dan mengasah perkembangan indera peraba, penglihatan, dan penciuman, serta mengasah kreativitas anak untuk berkreasi membuat *handycraft* dengan bertemakan laut dan kemudian dapat sekaligus dijadikan *souvenir* karena dapat dibawa pulang setelah karya tersebut sudah selesai.

9. Gelato Cafe



Gambar. 14. Perspektif Cafe.

Edutainment center ini juga dilengkapi dengan *gelato cafe* yang dapat dikunjungi oleh anak-anak maupun bersama dengan orangtua atau pendamping. Selain itu *cafe* dapat dijadikan area bagi orangtua maupun pendamping yang ingin menunggu anak-anaknya bermain namun tidak ingin ikut bermain. *Cafe* ini menggunakan bentukan kuda laut pada area

tengah. Kuda laut sendiri merupakan maskot yang akan digunakan pada perancangan interior “LOTS” *edutainment center*.

VI. KESIMPULAN

Perancangan Interior “LOTS” *Edutainment Center* di Surabaya dapat menjadi wadah bagi anak-anak untuk bermain dan belajar dimana anak-anak akan diajarkan mengenai kehidupan laut melalui fasilitas yang telah disediakan dan terbagi menjadi 8 *area* permainan sesuai kebutuhan perkembangan anak berdasarkan usia dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan menggunakan pendekatan sensoris. Dengan adanya fasilitas-fasilitas yang menarik anak-anak diharapkan dapat mengasah kreativitas mereka tanpa ada batasan namun tetap aman karena terdapat *staff* yang selalu mengawasi pada masing-masing *area*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Perancangan Interior ‘LOTS’ *Edutainment Center* ini. Terimakasih pula penulis sampaikan kepada Ir. Hedy C. Indrani, M.T. dan Grace S. Kattu selaku dosen pembimbing tugas akhir Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya yang telah banyak membantu, meluangkan waktu dan tenaga, serta memberikan masukan kepada penulis selama proses pengerjaan dari tahap awal hingga tahapan akhir. Akhir kata penulis mengucapkan mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata pada saat penulisan dan semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arum, Diah. “Pengaruh Teknologi Terhadap Perkembangan Anak.” *Ilmuti*. 2008-2017. 9 Januari 2019. <<http://ilmuti.org/wp-content/uploads/2017/03/Diah-Arum-PENGARUH-TEKNOLOGI-TERHADAP-PERKEMBANGAN-ANAK.pdf>>.
- [2] Handayani, Melly. “Kebutuhan Perkembangan Anak.” *Wordpress*. 2015. 14 Maret 2019. <<https://mellyhandayanicyrus.wordpress.com/2015/05/16/kebutuhan-perkembangan-anak/>>.
- [3] Christina, Safira C. “Perancangan Interior Fasilitas Dolanan Edutainment untuk Anak Usia 4-12 Tahun di Surabaya.” Skripsi Universitas Kristen Petra, 2017.
- [4] Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 1978.
- [5] Yasa, Adi Putra. “Pengertian Edutainment.” *Scribd*. 2019. 8 Januari 2019. <<https://www.scribd.com/doc/94632780/Pengertian-Edutainment>>
- [6] Zahro, Alvin F. “Klasifikasi Permainan Anak Berdasarkan Jenis dan Usia.” *Kompasiana* 11 Oktober 2018. 8 April 2019. <<https://www.kompasiana.com/alvinzahro/5bbea28f6ddcae1ca345fc32/klasifikasi-permainan-anak-berdasarkan-jenis-dan-usia?page=all>>.
- [7] Vionata, Angie. “Perancangan Set Area Tunggu Anak Dalam Public Space Mall di Kota Surabaya.” *Jurnal INTRA* 5.2 (2017): 693-702.
- [8] Wignjosebroto, S. *Ergonomi Studi Gerak dan Waktu*. Jakarta: Guna Widya, 2003.