

**KARYA INTERAKTIF PERMAINAN KUBUS  
SEBAGAI MEDIA PERKEMBANGAN  
SENSORIK DAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA DINI**



**TUGAS AKHIR**

**Risky Friska Putri**

**NIM 2212422022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

**KARYA INTERAKTIF PERMAINAN KUBUS  
SEBAGAI MEDIA PERKEMBANGAN  
SENSORIK DAN MOTORIK  
HALUS ANAK USIA DINI**



**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**Risky Friska Putri**

**NIM 2212422022**

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA  
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

Tugas Akhir berjudul:

**KARYA INTERAKTIF PERMAINAN KUBUS SEBAGAI MEDIA PERKEMBANGAN SENSORIK DAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI** diajukan oleh Risky Friska Putri NIM 2212422022, Program Studi S-1 Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90211), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.

NUPTK 9754751652130082

Pembimbing II/Anggota



Dr. Joko Subiharto, S. E., M.Sc.

NUPTK 5646753654130092

Cognate/Anggota



Agung Wicaksono, M.Sn.


NUPTK 5442747648130152

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain      Koordinator Program Studi Kriya  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahudin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 41931748649130073



Dr. Akhmad Nizam, S.Sn., M.Sn  
NUPTK 4160750651130153

## **PERSEMBAHAN**

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada orang tua, seluruh dosen, institusi, serta seluruh teman - teman dan pihak yang turut memberi dukungan dan bersedia membantu dalam proses perwujudan karya Tugas Akhir ini.



**MOTTO**

“Your life is an art”



## **PERNYATAAN KEASLIHAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 19 Juni 2026

Risky Friska Putri

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, Tugas Akhir yang berjudul “KARYA INTERAKTIF PERMAINAN KUBUS SEBAGAI MEDIA PERKEMBANGAN SENSORIK DAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI” ini dapat diselesaikan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni dalam bidang Kriya Tekstil di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penciptaan karya ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemberian stimulasi sensorik dan motorik halus pada anak usia dini, terutama pada masa *golden age* yang merupakan tahap perkembangan penting bagi pertumbuhan anak. Pada masa tersebut anak sangat responsif terhadap berbagai rangsangan yang diterima melalui aktivitas bermain, sehingga diperlukan media bermain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman sensorik yang edukatif, interaktif, dan menyenangkan.

Melalui karya interaktif permainan kubus ini, penulis menghadirkan media bermain berbasis sensorik yang menggabungkan unsur visual, auditori, dan taktil dalam satu permainan edukatif. Karya ini dirancang menggunakan berbagai teknik kriya tekstil seperti sulam benang, sulam tapis, bordir, jahit sum, dan tusuk feston dengan tambahan unsur interaktif seperti pom-pom, resleting, gesper, magnet, kerincing, dan *squeaker* yang dapat dimainkan secara langsung oleh anak. Selain sebagai media bermain, karya ini juga dirancang untuk membantu stimulasi perkembangan sensorik, motorik halus, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan kognitif anak usia dini melalui pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play based learning*). Semoga hasil penciptaan karya ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi orang tua, pendidik, dan pemerhati perkembangan anak usia dini sebagai media bermain edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penulis berharap karya ini dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan karya kriya tekstil interaktif yang tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga nilai edukatif dan fungsional bagi masyarakat.

Proses penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan, arahan, dan bimbingan berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi besar baik secara langsung maupun tidak langsung dalam perjalanan penulis hingga sampai pada titik

ini. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn.,M.S., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Muhamad Sholahuddin, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Akhmad Nizam, M.Sn., selaku Koordinator Prodi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir Penciptaan;
6. Dr. Joko Subiharto. SE., M. Sc., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Penciptaan;
7. Seluruh dosen dan staf Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Orang Tua tercinta, Bapak Januaris dan Ibu Kartini, serta kakak Sherly, dan adik saya Yola, Amelya, Alesha yang selalu memberikan dukungan baik berupa doa, kehadiran, materi dan pengorbanan yang melimpah.
9. Para teman dekat penulis antara lain Farha, Nisa, Awa, Widya, Fara, dan Afril yang senantiasa memberi dukungan emosional dan hadir dalam setiap proses.
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu, atas kontribusi, dukungan, dan uluran tangan pada proses perwujudan karya ini dari awal sampai akhir.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dan terdapat berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar – besarnya atas segala keterbatasan yang ada. Penulis sangat terbuka dan dengan senang hati menerima kritik serta saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan ke depannya. Dengan segenap ketulusan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, tidak hanya bagi penulis sendiri, tetapi juga bagi para pembaca dan masyarakat luas.

Yogyakarta, Mei 2026

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERNYATAAN KEASLIHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xviii
ABSTRAK .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
1. Tujuan dari penciptaan karya ini .....	4
2. Manfaat dari penciptaan karya ini .....	4
D. Metode Pendekatan .....	4
1. Pembelajaran Berbasis Bermain (play based learning).....	4
2. Estetika .....	5
E. Metode Penciptaan .....	6
BAB II IDE PENCIPTAAN .....	11
A. Sumber Ide Penciptaan.....	11
B. Landasan Teori.....	20

BAB III PROSES PENCIPTAAN .....	28
A. Data Acuan.....	28
B. Analisis Data Acuan.....	31
C. Rancangan Karya .....	37
1. Sketsa Alternatif .....	37
2. Sketsa Terpilih.....	47
3. Desain Karya .....	56
D. Proses Perwujudan .....	65
1. Bagan Proses Perwujudan .....	65
2. Pemilihan Bahan dan Alat.....	66
3. Tahap dan Teknik Pengerjaan .....	70
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya .....	103
BAB IV TINJAUAN KARYA .....	112
A. Tinjauan Umum .....	112
B. Tinjauan Khusus .....	113
BAB V PENUTUP.....	131
A. Kesimpulan .....	131
B. Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA .....	135
DAFTAR LAMAN.....	137
LAMPIRAN.....	138

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Bahan .....	66
Tabel 3. 2 Alat.....	69
Tabel 3. 3 Tabel Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 1 .....	103
Tabel 3. 4 Tabel Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 2 .....	104
Tabel 3. 5 Tabel Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 3 .....	105
Tabel 3. 6 Tabel Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 4 .....	107
Tabel 3. 7 Tabel Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 5 .....	108
Tabel 3. 8 Tabel Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 6 .....	109
Tabel 3. 9 Tabel Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya 7 .....	110
Tabel 3. 10 Tabel Total Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	111



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skema Proses Penciptaan Seni Kriya oleh SP. Gustami (2004).....	6
Gambar 2. 1 Karya interaktif .....	11
Gambar 2. 2 Kubus magic terbuat dari kayu.....	12
Gambar 2. 3 Busy book high contrast fox and bunny.....	13
Gambar 2. 4 Kunjungan ke toko fox and bunny .....	13
Gambar 2. 5 Sulam benang .....	14
Gambar 2. 6 Bordir .....	16
Gambar 2. 7 Tusuk feston .....	18
Gambar 2. 8 Karya sulam tapis motif cucuk sejajar .....	20
Gambar 3. 1 Visualisasi display karya interaktif atau playground.....	28
Gambar 3. 2 permainan kubus .....	29
Gambar 3. 3 Sulam benang .....	29
Gambar 3. 4 Tusuk feston.....	30
Gambar 3. 5 Bordir .....	30
Gambar 3. 6 sulam tapis motif cucuk sejajar .....	31
Gambar 3. 7 Fauna .....	31
Gambar 3. 8 Sketsa alternatif 1 .....	37
Gambar 3. 9 Sketsa alternatif 2 .....	38
Gambar 3. 10 Sketsa alternatif 3 .....	38
Gambar 3. 11 Sketsa alternatif 4.....	39
Gambar 3. 12 Sketsa alternatif 5 .....	39
Gambar 3. 13 Sketsa alternatif 6.....	39
Gambar 3. 14 Sketsa alternatif 7 .....	40
Gambar 3. 15 Sketsa alternatif 8 .....	40
Gambar 3. 16 Sketsa alternatif 9 .....	40
Gambar 3. 17 Sketsa alternatif 10 .....	41
Gambar 3. 18 Sketsa alternatif 11 .....	41
Gambar 3. 19 Sketsa alternatif 12 .....	42
Gambar 3. 20 Sketsa alternatif 13 .....	42
Gambar 3. 21 Sketsa alternatif 14 .....	43

Gambar 3. 22 Sketsa alternatif 15 .....	43
Gambar 3. 23 Sketsa alternatif 16 .....	43
Gambar 3. 24 Sketsa alternatif 17 .....	44
Gambar 3. 25 Sketsa alternatif 17 .....	44
Gambar 3. 26 Sketsa alternatif 18 .....	45
Gambar 3. 27 Sketsa alternatif 19 .....	45
Gambar 3. 28 Sketsa alternatif 20 .....	45
Gambar 3. 29 Sketsa alternatif 21 .....	46
Gambar 3. 30 Sketsa alternatif 22 .....	46
Gambar 3. 31 Sketsa alternatif 23 .....	46
Gambar 3. 32 Sketsa alternatif 24 .....	47
Gambar 3. 33 Sketsa terpilih 1 untuk karya 1 .....	47
Gambar 3. 34 Sketsa terpilih 2 untuk karya 1 .....	48
Gambar 3. 35 Sketsa terpilih 3 untuk karya 2 .....	48
Gambar 3. 36 Sketsa terpilih 4 untuk karya 2 .....	49
Gambar 3. 37 Sketsa terpilih 5 untuk karya 3 .....	49
Gambar 3. 38 Sketsa terpilih 6 untuk karya 3 .....	50
Gambar 3. 39 Sketsa terpilih 7 untuk karya 3 .....	50
Gambar 3. 40 Sketsa terpilih 8 untuk karya 4 .....	51
Gambar 3. 41 Sketsa terpilih 9 untuk karya 4 .....	51
Gambar 3. 42 Sketsa terpilih 10 untuk karya 5 .....	52
Gambar 3. 43 Sketsa terpilih 11 untuk karya 5 .....	52
Gambar 3. 44 Sketsa terpilih 12 untuk karya 6 .....	53
Gambar 3. 45 Sketsa terpilih 13 untuk karya 6 .....	53
Gambar 3. 46 Sketsa terpilih 14 untuk karya 7 .....	54
Gambar 3. 47 Sketsa terpilih 15 untuk karya 7 .....	55
Gambar 3. 48 Desain karya 1 .....	56
Gambar 3. 49 Desain karya 1 .....	57
Gambar 3. 50 Desain karya 2 .....	57
Gambar 3. 51 Desain karya 2 .....	58
Gambar 3. 52 Desain karya 3 .....	58
Gambar 3. 53 Desain karya 3 .....	59

Gambar 3. 54 Desain karya 3 .....	59
Gambar 3. 55 Desain karya 4 .....	60
Gambar 3. 56 Desain karya 4 .....	61
Gambar 3. 57 Desain karya 5 .....	61
Gambar 3. 58 Desain karya 5 .....	62
Gambar 3. 59 Desain karya 6 .....	62
Gambar 3. 60 Desain karya 6 .....	63
Gambar 3. 61 Desain karya 7 .....	63
Gambar 3. 62 Desain karya 7 .....	64
Gambar 3. 63 Bagan proses perwujudan.....	65
Gambar 3. 64 Tahap sketsa dan desain .....	71
Gambar 3. 65 Tahap pemindahan desain ke kain canvas.....	72
Gambar 3. 66 Tahap pemindahan desain ke kain kanvas .....	73
Gambar 3. 67 Tahap pemindahan desain ke kain kanvas .....	73
Gambar 3. 68 Proses sulam benang .....	74
Gambar 3. 69 Proses sulam benang .....	74
Gambar 3. 70 Proses sulam benang .....	75
Gambar 3. 71 Proses sulam benang .....	75
Gambar 3. 72 Proses sulam benang .....	75
Gambar 3. 73 Proses sulam benang .....	76
Gambar 3. 74 Hasil proses sulam benang .....	76
Gambar 3. 75 Proses sulam benang .....	76
Gambar 3. 76 Proses sulam benang .....	77
Gambar 3. 77 Proses sulam benang .....	77
Gambar 3. 78 Proses sulam benang .....	77
Gambar 3. 79 Proses sulam benang .....	78
Gambar 3. 80 Proses sulam benang .....	78
Gambar 3. 81 Proses sulam benang .....	78
Gambar 3. 82 Proses sulam benang .....	79
Gambar 3. 83 Proses sulam benang .....	79
Gambar 3. 84 Proses sulam.....	79
Gambar 3. 85 Proses sulam benang .....	80

Gambar 3. 86 Proses sulam tapis .....	81
Gambar 3. 87 Proses sulam tapis .....	81
Gambar 3. 88 Proses bordir.....	82
Gambar 3. 89 Proses bordir.....	83
Gambar 3. 90 Proses jahit tusuk feston.....	84
Gambar 3. 91 Proses pengukuran .....	85
Gambar 3. 92 Proses pemotongan kain.....	85
Gambar 3. 93 Proses pemotongan Kain vislin.....	86
Gambar 3. 94 Proses pengepresan .....	87
Gambar 3. 95 Proses jahit kubus.....	87
Gambar 3. 96 Hasil jahit pola kubus berupa jaring – jaring kubus.....	88
Gambar 3. 97 Hasil jahit kubus.....	88
Gambar 3. 98 Proses pemasangan resleting.....	89
Gambar 3.99 Proses memasukan dakron kedalam isian kubus.....	90
Gambar 3. 100 Proses menjahit bagian pinggir kubus.....	90
Gambar 3. 101 Proses jahit sum.....	92
Gambar 3. 102 Proses pemasangan cermin dan payet .....	92
Gambar 3. 103 Proses pemasangan <i>squeaker</i> menggunakan <i>double tape</i> .....	94
Gambar 3. 104 Proses sulam sebagai media kerincing .....	95
Gambar 3. 105 Proses pemasangan kerincing .....	95
Gambar 3. 106 Proses pemasangan pom – pom sebagai sensorik taktil.....	96
Gambar 3. 107 Proses pemasangan magnet dengan cara pengepresan menggunakan kain vislin.....	97
Gambar 3. 108 Proses jahit sum untuk menyatukan visual fauna yang sudah diberi magnet ke kubus.....	98
Gambar 3. 109 Proses pemasangan resleting menggunakan teknik tusuk feston ..	99
Gambar 3. 110 Proses finishing dengan menyetrikan kubus – kubus agar terlihat rapi .....	100
Gambar 4. 1 Play cubes sensoric and motoric for children.....	112
Gambar 4. 2 Gambar karya 1 Contrast Cubes for Newborn .....	113
Gambar 4. 3 Gambar karya 2 Two Months Old Baby Sensory Cubes .....	116
Gambar 4. 4 karya 3 Three Months Old Baby Sensory Cubes .....	119

Gambar 4. 5 karya 4 Four Months Old Baby Sensory Cubes.....	121
Gambar 4. 6 karya 5 2 Years Old Baby Sensory Cubes .....	123
Gambar 4. 7 Karya 6 Play cubes motoric baby 3 year.....	125
Gambar 4. 8 Karya 7 Play cubes motoric baby 4 year.....	128



## INTISARI

Perkembangan sensorik dan motorik halus merupakan bagian penting pada masa *golden age* anak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam menerima, merespon, dan mengkoordinasikan rangsangan melalui indera dan gerakan tubuh. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan tersebut ialah permainan interaktif berbasis sensorik. Permainan kubus dipilih sebagai sumber ide penciptaan karya karena mampu memberikan pengalaman bermain yang melibatkan unsur visual, auditori, dan taktil secara bersamaan. Oleh karena itu,

Penulis menciptakan karya interaktif permainan kubus sebagai media perkembangan sensorik dan motorik halus anak usia dini melalui pendekatan bermain yang edukatif dan menyenangkan. Karya ini menggunakan teknik sulam benang, sulam tapis, dan bordir pada berbagai jenis kain dengan tambahan unsur interaktif sebagai stimulasi multisensorik anak. Pendekatan penciptaan karya menggunakan metode *play based learning* dan teori estetika Monroe Beardsley melalui aspek *unity*, *complexity*, dan *intensity*.

Karya Tugas Akhir ini menghasilkan dua puluh permainan kubus interaktif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini, mulai dari bayi usia 1 bulan hingga anak usia 4 tahun. Setiap karya memiliki unsur visual, auditori, taktil, dan aktivitas motorik yang berbeda sehingga mampu menjadi media bermain edukatif untuk membantu stimulasi perkembangan sensorik, motorik halus, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan kognitif anak melalui pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan.

**Kata Kunci: permainan kubus, interaktif, sensorik, motorik halus, dan anak usia dini**

## ABSTRAK

*Sensory and fine motor development are crucial during the “golden age” of early childhood, as they are closely linked to a child’s ability to perceive, respond to, and coordinate stimuli through the senses and body movements. One medium that can be used to stimulate this development is sensory-based interactive play. Cube games were chosen as the inspiration for this project because they provide a play experience that simultaneously engages visual, auditory, and tactile elements.*

*The author created an interactive cube game as a medium for the sensory and fine motor development of young children through an educational and enjoyable play-based approach. This work employs thread embroidery, tapestry embroidery, and embroidery techniques on various types of fabric, incorporating interactive elements to provide multisensory stimulation for children. The creative approach utilizes play-based learning methods and Monroe Beardsley’s aesthetic theory through the aspects of unity, complexity, and intensity.*

*This final project results twenty in an interactive cube game tailored to the developmental stages of young children, ranging from 1-month-old infants to 4-year-olds. Each piece incorporates distinct visual, auditory, tactile, and motor activity elements, making it an educational play medium designed to stimulate children’s sensory development, fine motor skills, hand-eye coordination, and cognitive abilities through an interactive and enjoyable play experience.*

***Keywords: play cube, interactive, sensory, fine motor skills, and early childhood***

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Pada fase ini anak usia dini masih berada dalam masa bermain (Susanti et al., 2024). Bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai anak - anak, selain bereksperimen anak juga dapat belajar melalui bermain (Virianingsih et al., 2021). Fase anak usia dini dimulai sejak usia 0 – 6 tahun atau yang biasa disebut dengan *golden age* yang merupakan periode di mana sekitar 80% perkembangan otak terjadi pada fase tersebut, sehingga stimulasi yang diberikan selama fase ini sangat menentukan arah perkembangan anak di masa selanjutnya (Sania & Sirozi, 2025). Kurangnya stimulasi pada fase *golden age* berisiko menciptakan keterlambatan perkembangan yang sulit dipulihkan (Bonita et al., 2022 sebagaimana dikutip dalam Sania & Sirozi, 2025)

Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar yang dimiliki anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta berfungsi sebagai penguat yang bermanfaat bagi perkembangan anak (Khadijah, 2022). Stimulasi perkembangan anak dilakukan melalui sensorik dan motorik halus. Perkembangan sensorik adalah proses pematangan kemampuan anak menangkap informasi lewat sistem indera ketika mendeteksi dan memproses sentuhan, penglihatan, serta pendengaran. Sedangkan perkembangan motorik halus merupakan stimulasi untuk mengembangkan gerakan otot halus dan mata (Rohmatillah, 2024). Stimulasi yang baik dapat dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan sesuai umur anak dan menggunakan alat bantu atau permainan sederhana yang aman (Khadijah, 2022)

Selama ini, salah satu media sensorik anak di dapat dari *busy book* berupa buku edukasi dan motorik yang diproduksi oleh brand Fox and

Bunny terdapat di daerah Sleman, Yogyakarta. Adapun media alat permainan edukatif permainan kubus untuk anak usia dini ini sudah pernah menjadi tema tugas akhir Urul Ismiati dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo tahun 2023 berjudul “Alat Permainan Edukatif (Kubus Magic)” yang terbuat dari kayu, dengan setiap sisinya menampilkan permainan yang berbeda seperti aktivitas menjahit, papan sensori, balok konsentrasi, sempoa geometri, seni alfabet, dan puzzle. Tetapi media tersebut cenderung masih berfokus pada aspek tertentu, seperti motorik atau visual saja (Ismiati, 2023)

Interaktivitas menjadi aspek penting dalam menciptakan pengalaman yang efektif. Interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti bersifat saling melakukan aksi, bersifat antar - hubungan, dan saling aktif. Karya interaktif merupakan bentuk karya yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif pengguna melalui proses eksplorasi, manipulasi, serta respon terhadap stimulus yang diberikan. Pemberian stimulasi sensori sebaiknya diberikan melalui pendekatan bermain.

Melalui permainan kubus yang aman dan tidak berbau kimia menawarkan sensorik yang multisensorik dan motorik halus anak secara menyeluruh dalam satu konsep karya interaktif. Benda tiga dimensi berbentuk kubus yang dirancang sebagai multisensorik terdiri dari aspek visual, taktil, dan auditori sesuai kebutuhan sensorik anak serta sesuai dengan kategori usia. Dirancang untuk melatih *problem solving* seperti mengeksplorasi permainan yang dapat membantu anak untuk mengembangkan persepsi dan menambah informasi terhadap suatu objek. Dimulai sejak anak harus melihat dan memegang objek untuk memahami karakteristiknya sampai tahapan membuat keputusan mengenai objek tertentu. Serta melatih mengembangkan kemampuan mengenal bentuk dan warna.

Adapun kelebihan permainan kubus yang multisensorik menghadirkan atau menggabungkan sensorik dengan motorik halus dalam satu permainan, dengan sensorik fokus pada usia 0 - 3 tahun dan motorik halus usia 3 – 6 tahun, dengan adanya aspek visual penerapan warna dengan

memperkenalkan ragam hias fauna dengan menggunakan teknik sulam benang dan sulam tapis, auditori melalui bunyi yang ada pada permainan kubus seperti menggunakan kerincing dan *squeaker* yang mudah ditemukan di kehidupan sehari - hari serta taktil yang didapat dari berbagai tekstur bahan dasar kain sehingga aman dan nyaman digunakan anak usia dini karena menggunakan material kain.

Penulis ingin menciptakan suatu karya yang bermanfaat bagi anak usia dini serta memberikan ruang bermain dengan permainan kubus yang dapat mendukung perkembangan anak dan mengoptimalkan potensinya. Dengan demikian, anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang cerdas dan multitalenta. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan sensorik dan motorik halus anak adalah permainan kubus. Permainan ini merupakan benda tiga dimensi berbentuk kubus yang setiap sisinya dirancang dengan stimulus dan multisensorik yang berbeda seperti variasi tekstur, warna, bunyi, dan aktivitas manipulatif.

Maka dari itu, penulis tertarik membahas persoalan tentang karya interaktif permainan kubus sebagai media perkembangan sensorik dan motorik halus anak usia dini.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep penciptaan karya interaktif permainan kubus sebagai media perkembangan sensorik dan motorik halus anak usia dini?
2. Bagaimana proses penciptaan karya interaktif permainan kubus sebagai media perkembangan sensorik dan motorik halus anak usia dini?
3. Bagaimana hasil penciptaan karya interaktif permainan kubus sebagai media perkembangan sensorik dan motorik halus anak usia dini?

### C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan dari penciptaan karya ini
  - a. Menjelaskan konsep penciptaan karya interaktif permainan kubus sebagai media perkembangan sensorik dan motorik halus anak usia dini
  - b. Menjelaskan proses penciptaan karya interaktif permainan kubus sebagai media perkembangan sensorik dan motorik halus anak usia dini
  - c. Mewujudkan dan menghasilkan karya interaktif permainan kubus sebagai media perkembangan sensorik dan motorik halus anak usia dini untuk memenuhi persyaratan nilai tugas akhir
2. Manfaat dari penciptaan karya ini
  - a. Karya interaktif yang dihasilkan diharapkan dapat membantu perkembangan sensorik dan motorik halus anak usia dini melalui permainan kubus serta memberikan edukasi mengenai sensorik dan motorik halus anak bagi pembaca
  - b. Bagi saya penciptaan karya ini dapat dijadikan sebagai sarana mengekspresikan diri melalui estetika yang diciptakan
  - c. Sebagai sarana pengembangan ide penciptaan karya seni yang berkelanjutan

### D. Metode Pendekatan

1. Pembelajaran Berbasis Bermain (*play based learning*)

Pada proses penciptaan karya ini penulis menggunakan metode pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play based learning*) yang menempatkan aktivitas bermain sebagai media utama dalam proses stimulasi dan pembelajaran anak usia dini. Dengan digunakannya metode pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak pada masa *golden age*. Melalui

pendekatan bermain, anak dapat mengeksplorasi bentuk, warna, tekstur, dan gerak secara langsung sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Permainan kubus berperan sebagai fasilitator yang menyediakan media, suasana, serta stimulasi yang mendukung perkembangan sensorik dan motorik halus anak. Bermain tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan, konsentrasi, kreativitas, dan respon inderawi secara bersamaan (Faizah & Muthi, 2025)

## 2. Estetika

Nilai estetika dapat diartikan sebagai suatu penilaian yang berkaitan dengan keindahan. Teori estetika Monroe Beardsley menjelaskan bahwa benda seni terdapat tiga nilai estetika yang membuat baik dan tampak indah yaitu *unity* (kesatuan), *complexity* (kerumitan/kompleksitas), dan *intensity* (kesungguhan). Dalam *unity* (kesatuan) dapat dilihat melalui unsur - unsur rupa seperti garis, bidang, warna, ruang dan lain - lain yang dapat menjadi sebuah kesatuan dalam karya tersebut. Fungsi kesatuan dalam karya yaitu struktur yang dapat membentuk karya di dalam unsur - unsur seni yang menjadi kesenian yang terbentuk dari pola garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, dan ruang yang tersusun membuat prinsip - prinsip penataan, yaitu keseimbangan, pusat perhatian, proporsi, keserasian dan lain sebagainya. Hal ini dimaksudkan sebagai pengatur dalam penciptaan karya, karena estetika berkaitan dengan bentuk tampilan karya itu sendiri. Adapun dalam *complexity* (kerumitan) adalah suatu objek atau karya yang diciptakan cukup terlihat rumit dari segi karya dan teknik yang digunakan, tetapi terdapat makna dan unsur dalam karya tersebut. Pada *intensity* (kesungguhan) atau keseriusan yaitu estetika pada karya memiliki sebuah kualitas yang dapat dilihat atau yang menonjol, serta

perantara mengekspresikan emosional dan simbol - simbol dalam mewujudkan suatu karya

Dalam karya interaktif permainan kubus, teori estetika Beardsley digunakan untuk menganalisis kesatuan unsur visual dan tekstur, keragaman stimulus multisensorik pada setiap sisi kubus, serta ekspresi interaktif yang dihadirkan melalui bentuk, warna, bunyi, dan material permainan (Nurbayani, 2022)

## E. Metode Penciptaan

Sebuah karya seni tidak dapat lepas dari proses penciptaannya, dalam proses penciptaan karya seni selalu berhubungan erat dengan gagasan, ide dan pengalaman penulis, serta melalui persiapan khusus dengan perhitungan yang matang dan proses penggarapan yang bisa memakan waktu. Hasil karya seni yang dicapai melalui proses penciptaan dengan perhitungan teknis biasanya bersifat rasional yang mengandung estetika intelektual, sementara itu hasil seni yang diciptakan berdasarkan konseptual telah di perhitungan secara teknis. Adapun metode penciptaan yang relevan dengan konsep penulis yaitu menggunakan teori SP. Gustami, langkah penciptaan SP. Gustami terdiri dari eksplorasi, perancangan, perwujudan, dan evaluasi. Secara singkat tahapan penciptaan yang dilakukan akan dideskripsikan sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Skema Proses Penciptaan Seni Kriya oleh SP. Gustami (2004)

(Sumber : Arrazi, 2024)

## 1. Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan tahap awal yang penulis lakukan. Pada tahap ini penulis merumuskan konsep dan tema penciptaan melalui 3 langkah eksplorasi yaitu pertama penulis melakukan eksplorasi Sumber data berupa kajian pustaka (cetak dan elektronik) dan observasi langsung, dan yang kedua yaitu melakukan eksplorasi alat, bahan atau material, serta teknik, dan yang ketiga yaitu melakukan eksplorasi berbagai dokumentasi Sumber inspirasi untuk mendapatkan konsep pemecahan masalah secara teoritis yang akan dipakai sebagai dasar perancangan desain karya.

Hal yang pertama kali penulis lakukan ialah melakukan eksplorasi Sumber data melalui buku yang relevan dan jurnal penelitian terkait (internet), yang membahas secara keseluruhan tentang perkembangan sensorik dan motorik anak. Selain itu terdapat kegiatan observasi langsung ke toko buku “fox and bunny” yang berada di daerah Sleman, Yogyakarta serta mengamati dan melakukan teknik sulam tapis ketika pada mata kuliah kriya eksperimental yang menjadi Sumber inspirasi saya dalam berkarya.

Selanjutnya penulis melakukan kegiatan eksplorasi berbagai alat dan bahan untuk menciptakan karya seni yaitu pemilihan bahan difokuskan pada material yang aman, nyaman disentuh, tidak memiliki permukaan tajam, serta mampu memberikan stimulasi sensorik melalui variasi warna, tekstur, dan bentuk. Bahan yang dieksplorasi meliputi kain katun, kain kanvas, kain roberto kafali, kain flanel, dakron, pom-pom, pita, resleting, cermin akrilik, kerincing, dan berbagai material tekstil lainnya yang memiliki karakteristik sensorik yang berbeda. Selain mempertimbangkan aspek visual dan taktil, pemilihan bahan

juga dilakukan dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan bagi bayi dan anak usia dini sebagai pengguna karya.

Penulis juga melakukan eksplorasi terhadap berbagai unsur interaktif yang dapat mendukung fungsi sensorik dan motorik halus, seperti sensorik bunyi, tekstur, serta media yang dapat disentuh, ditekan, digenggam, ditarik, maupun dibuka dan ditutup oleh anak. Melalui proses eksplorasi tersebut, penulis menyeleksi unsur - unsur yang dinilai sesuai dengan tujuan penciptaan karya serta karakteristik perkembangan anak pada setiap kategori usia.

Selain eksplorasi bahan, penulis melakukan eksplorasi terhadap alat - alat yang digunakan dalam proses penciptaan, seperti jarum jahit tangan, jarum bordir, pemidangan, gunting kain, meteran, kapur kain, mesin jahit, lem tekstil, serta berbagai peralatan pendukung lainnya. Eksplorasi alat dilakukan untuk menentukan teknik pengerjaan yang paling sesuai dengan karakteristik bahan yang digunakan, sehingga dapat menghasilkan konstruksi karya yang kuat, rapi, dan aman. Pemilihan alat juga disesuaikan dengan kebutuhan penerapan teknik sulam benang, sulam tapis, jahit sum, tusuk feston, bordir, dan proses perakitan kubus secara keseluruhan.

Selain itu, penulis juga melakukan eksplorasi sumber inspirasi visual yang meliputi bentuk, warna, motif, ilustrasi, dan unsur estetika yang akan diterapkan pada karya. Eksplorasi visual dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan sensorik anak, sehingga motif yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga mampu menarik perhatian dan mendukung aktivitas eksplorasi sensorik anak usia dini.

Ketiga kegiatan dalam tahap eksplorasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada permainan kubus serta menganalisis solusi yang tepat untuk memecahkannya, dalam hal ini penulis memilih karya interaktif permainan kubus sebagai media perkembangan sensorik dan motorik halus anak usia dini yang akan diangkat dalam konsep karya penciptaan untuk memenuhi persyaratan nilai tugas akhir. Konsep penciptaan ini nantinya akan menjadi landasan visualisasi gagasan kreatif ke dalam bentuk rancangan desain pada tahap selanjutnya.

## 2. Perancangan

Dalam tahap perancangan, konsep penciptaan yang dihasilkan pada tahap eksplorasi akan dijadikan sebagai acuan untuk pembuatan sketsa dan desain yang diinginkan. Hal ini memberikan peluang untuk memunculkan ide lain ditinjau dari segi bentuk yang akan diwujudkan.

## 3. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan proses memvisualisasikan ide atau gagasan ke dalam suatu medium dengan memanfaatkan media (bahan, alat, dan teknik). Dengan mempertimbangkan hasil eksplorasi dan perancangan yang telah dilakukan, dilanjutkan dengan sketsa yang dipilih dan hasil visual dari proses perancangan akan diwujudkan menjadi karya yang sebenarnya. Tahap perwujudan meliputi beberapa kegiatan seperti menyiapkan alat, bahan, media, proses pembuatan karya, dan proses finishing, selanjutnya mulai mewujudkan karya sesuai dengan teknik dan konsep yang sudah ditentukan.

## 4. Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan sebuah penilaian ulang terhadap hasil perwujudan yang sudah diselesaikan. Hal ini bertujuan untuk meninjau ulang kesesuaian gagasan

dengan hasil perwujudan karyanya. Pada tahap ini, kegiatan yang penulis lakukan berupa peninjauan terhadap karya yang telah dihasilkan. Hasil yang akan didapat nantinya akan dieksplorasi kembali berupa kegiatan merevisi wujud dan motif yang sesuai dengan pertimbangan beberapa aspek yang tepat untuk diterapkan pada konsep karya penciptaan.

