

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Tugas Akhir dengan judul “Karya Interaktif Permainan Kubus sebagai Media Perkembangan Sensorik dan Motorik Halus Anak Usia Dini” ini dilatarbelakangi oleh pentingnya stimulasi sensorik dan motorik halus pada masa *golden age* anak. Permainan kubus dipilih sebagai sumber ide penciptaan karya karena mampu menjadi media bermain sekaligus media pembelajaran yang interaktif bagi anak usia dini. Pada Tugas Akhir ini penulis menciptakan permainan kubus interaktif yang menggabungkan unsur visual, auditori, dan taktil untuk memberikan pengalaman bermain yang edukatif dan menyenangkan sesuai tahap perkembangan anak.

Karya permainan kubus ini diwujudkan menggunakan berbagai teknik kriya tekstil seperti sulam benang, sulam tapis, bordir, jahit sum, dan tusuk feston yang diaplikasikan pada media kain roberto kafali, kain canvas, kain velboa, kain flannel, kain drill, serta kain tekstur lainnya. Penggunaan warna – warna cerah, visual fauna, pom – pom, resleting, gesper, magnet, *squeaker*, dan kerincing sengaja dirancang untuk menciptakan stimulasi multisensorik pada anak. Unsur visual diterapkan melalui warna dan bentuk fauna, unsur auditori diwujudkan melalui bunyi interaktif, sedangkan unsur taktil diwujudkan melalui penggunaan berbagai jenis tekstur kain dan elemen permainan yang dapat disentuh, ditekan, serta dimainkan secara langsung oleh anak. Dengan metode pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play based learning*), penulis terbantu dalam proses penciptaan karya karena pendekatan ini menjadikan aktivitas bermain sebagai media utama pembelajaran dan stimulasi anak usia dini. Proses penciptaan karya dimulai dari

tahap eksplorasi ide dan pengumpulan data mengenai perkembangan sensorik dan motorik halus anak, kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan desain, pemilihan material, eksperimen teknik, hingga tahap perwujudan karya interaktif permainan kubus. Selama proses berkarya, penulis memahami pentingnya perencanaan, pemilihan media yang aman dan sesuai untuk anak, serta penyusunan unsur visual dan sensorik yang disesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak.

Tugas Akhir ini menghasilkan dua puluh karya permainan kubus interaktif yang disesuaikan berdasarkan kategori usia anak, mulai dari bayi usia 1 bulan hingga anak usia 4 tahun. Setiap karya memiliki unsur visual, auditori, taktil, dan aktivitas motorik yang berbeda sesuai kebutuhan perkembangan anak pada setiap tahap usia. Melalui karya ini penulis mencoba menghadirkan media bermain edukatif yang tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana stimulasi perkembangan sensorik, motorik halus, koordinasi mata dan tangan, konsentrasi, serta kemampuan kognitif anak usia dini. Selain itu, karya ini juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa karya kriya tekstil dapat diwujudkan dalam bentuk karya interaktif yang inovatif, edukatif, dan mampu memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi anak.

B. Saran

Kendala pada proses pembuatan karya ini terdapat pada proses penyatuan sisi - sisi kubus agar bentuk tetap presisi, seimbang, dan kokoh saat digunakan sebagai media permainan sensorik anak. Selain itu, proses pemasangan visual sulam, bordir, dan unsur interaktif seperti pom-pom, resleting, magnet, serta sensorik bunyi memerlukan ketelitian agar hasil jahitan terlihat rapi dan tidak menimbulkan permukaan kain yang bergelombang. Penggunaan berbagai jenis kain dengan karakter tekstur yang berbeda juga menjadi tantangan tersendiri karena setiap material

membutuhkan penyesuaian teknik jahitan dan pemasangan agar tetap nyaman dan aman digunakan anak usia dini.

Melalui proses penciptaan karya ini, penulis memahami bahwa setiap kekurangan dan kesulitan dalam berkarya dapat menjadi pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan karya yang lebih baik. Oleh karena itu, penulis berharap karya ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi bagi penulis maupun orang lain yang ingin mengembangkan karya interaktif berbasis sensorik dan motorik bagi anak usia dini, sehingga ke depannya dapat tercipta karya yang lebih inovatif, edukatif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Bagi pencipta karya selanjutnya, disarankan untuk lebih memperhatikan aspek keamanan dalam perancangan dan pembuatan karya interaktif yang ditujukan bagi bayi dan anak usia dini. Pemilihan material perlu mempertimbangkan standar keamanan yang sesuai dengan karakteristik pengguna, terutama pada unsur interaktif yang sering disentuh, ditarik, maupun dimasukkan ke dalam mulut oleh anak. Unsur interaktif tersebut berupa kerincing, pom – pom, manik – manik, dan aksesoris lainnya perlu dipasang dengan konstruksi yang kuat dan teknik jahitan yang lebih kokoh untuk mengurangi risiko terlepas saat digunakan. Selain itu, penggunaan manik – manik atau mutiara pada area tertentu, seperti di sekitar cermin, perlu dievaluasi kembali atau diganti dengan material yang lebih aman guna meminimalkan potensi bahaya bagi anak.

Pada bagian resleting, disarankan untuk menambahkan pelindung atau penutup pada kepala resleting sehingga lebih aman dan nyaman saat digunakan oleh anak usia dini. Sensorik bunyi seperti kerincing juga perlu diperkuat, baik pada sistem pemasangan maupun penguncian bagian dalamnya, agar tidak mudah lepas akibat gesekan, tarikan, maupun penggunaan berulang. Dengan demikian,

aspek keamanan dapat lebih terjamin tanpa mengurangi fungsi sensorik, edukatif, maupun nilai estetis yang terdapat pada karya.

Perlu diperhatikan pula aspek perawatan dan daya tahan karya. Pada karya ini, beberapa material dan elemen interaktif yang digunakan belum memungkinkan proses pencucian secara menyeluruh sehingga penggunaan karya menjadi terbatas. Oleh karena itu, pengembangan karya selanjutnya disarankan menggunakan material yang lebih mudah dibersihkan, tahan terhadap proses pencucian, serta memiliki konstruksi yang lebih kuat agar dapat digunakan secara berulang dan memiliki masa pakai yang lebih panjang.

Selain itu, diperlukan perencanaan waktu yang lebih matang serta eksplorasi teknik dan media yang lebih beragam agar hasil karya dapat berkembang menjadi lebih kreatif dan inovatif. Penulis juga menyarankan agar pengembangan karya interaktif berikutnya dapat menambahkan unsur edukatif lain seperti pengenalan bentuk, angka, huruf, maupun kemampuan kognitif anak sehingga fungsi karya tidak hanya sebagai media sensorik dan motorik, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang lebih luas bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizah, F., & Muthi, I. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran *Play based learning* dalam Materi Makhluk Hidup sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Siswa di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(3), 255–271.
- Irfani, F., Shofia, V., & Lestari, Y. I. (2025). Stimulasi Dini yang Efektif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Citizen Research and Development*, 2(1), 604–613.
- Ismiati, U. (2023). “Alat Permainan Edukatif (Kubus Megic).” *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53(1), 1–19.
- Khadijah. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 2360–2370.
- M. Marlianti, & W. Handayani. (2017). Klasifikasi Teknik Jahitan Sulaman Sebagai Permukaan Desain Tekstil. *ATRAT : Jurnal Seni Rupa*, 5(1), 1–19.
- Maharani, A., Nita Karomatunnisa, & Jamilah, N. A.-S. (2024). Pentingnya Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Bagi Anak Usia Dini. *Feelings: Journal of Counseling and Psychology*, 1(2), 83–99.
- Mega, O. N. . S. H. D. . & A. R. N. (2022). *Stimulasi orang tua untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini. Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora. 1*, 787–790.
- Nurbayani, N. (2022). Analisis Kerajinan Sulaman Dalam Estetika Monroe Beardsley (Studi Pada Kerajinan Sulam di Desa Cikunir Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya). *Hastagina: Jurnal Kriya Dan Industri Kreatif*, 2(01), 56–66. <https://doi.org/10.59997/hastagina.v2i01.1554>

Qoriany, N. N., & Karyaningrum, A. E. (2016). PENGARUH PERKEMBANGAN BORDIR KOMPUTER TERHADAP USAHA BORDIR MANUAL DI TANGGULANGIN SIDOARJO MANUAL DI TANGGULANGIN SIDOARJO Naila Nur Qoriany Anneke Endang Karyaningrum Abstrak. *E-Journal*, 05(2), 10–19.

Rohmatillah, S. (2024). *Cendikia Cendikia*. 2(3), 454–474.

Sania, F., & Sirozi, M. (2025). Analisis Masa Keemasan dan Implikasinya terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3259–3267.

Sari, F., & Handayani, S. R. (2023). *Teknik Sulam Sebagai Desain Permukaan Pada Jaket Crop Denim*. 3, 88–108.

Sholiqah, M., & Mutmainah, S. (2022). Penerapan Ragam Hias Pada Goni Dengan Teknik Sulam Oleh Siswa Kelas X Tata Busana Smkn 1 Kertosono. *Jurnal Seni Rupa*, 10(3), 17–26.

Skelton, A. E., Maule, J., & Franklin, A. (2022). Infant color perception: Insight into perceptual development. *Child Development Perspectives*, 16(2), 90–95.

Susanti, U. V., Amiliya, R., & Basori. (2024). The Urgency of The Golden Age For Early Childhood Development. *Al Abyadh*, 7(2), 72.

Virianingsih, P., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Alat Permainan Edukatif Maze Dua Sisi (MADASI) untuk Menstimulasi Keterampilan Sensori Motorik Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 117.

DAFTAR LAMAN

<https://kbbi.web.id/interaktif>

<https://www.timeout.com/tokyo/news/the-new-interactive-play-museum-in-tokyo-turns-art-into-a-playground-061020>



LAMPIRAN

1. Observasi ke toko *fox and bunny*



2. Prespektif Karya Keseluruhan



3. Karya Keseluruhan



4. Karya dan *creator*



5. Poster Pameran


 PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

PAMERAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN

*Varya Interaktif Permainan Kubus Sebagai Media
Perkembangan Sensorik Dan Motorik Halus Anak
Usia Dini*

RISKY FRISKA PUTRI
2212422022

EXHIBITION:
8-12 JUNY 2026
Gedung Kriya It.1



COGNATE (PENGUJI AHLI)
 Agung Wicaksono, M.Sn.
 NIP. 196901102001121003

KETUA PENGUJI
 Dr. Akhmad Nizam, M.Sn.
 NIP. 197208282000031006

DOSEN PEMBIMBING 1
 Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.
 NIP. 197304221999031005

DOSEN PEMBIMBING 2
 Dr. Joko Subiharto, SE., M. Sc.
 NIP. 197503141999031002

6. Katalog Karya



PLAY CUBES SENSORIC AND MOTORIC FOR CHILDREN

FINAL PROJECT
RISKY FRISKA PUTRI
2212422022

PROGRAM STUDI S-1 KRIYA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Dosen Pembimbing 1
Dr. Suryo Tri Widodo, S.Sn., M.Hum.

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. Joko Subiharto, SE., M. Sc.

Play Cubes Sensorik and Motoric Children

Contrast Cubes For Newborn *Two Months Old Baby Sensory Cubes* *Three Months Old Baby Sensory Cubes*

Four Months Old Sensory Cubes *2 Years Old Baby Sensory Cubes* *Play Cubes Motoric Baby 3 Years Old*

Play Cubes Motoric Baby 4 Years Old

Program Studi S-1 Kriya
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta

Permainan Kubus

Permainan kubus, Sulam, Sensorik dan Motorik Halus

TENTANG KARYA INI

Play Cubes Sensoric and Motoric for Children merupakan karya interaktif berupa permainan kubus yang dirancang sebagai media stimulasi sensorik dan motorik halus bagi anak usia dini. Karya ini terdiri dari 20 kubus dengan ukuran, warna, tekstur, dan unsur interaktif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Susunan kubus dibuat menyerupai area bermain atau playground untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan edukatif.

Play Cubes Sensoric and Motoric for Children menghadirkan stimulasi visual, auditori, dan taktil melalui penggunaan warna-warna cerah, visual fauna, berbagai tekstur kain, serta elemen bunyi seperti kerincing dan squeaker. Selain itu, karya ini dilengkapi resleting, gesper, dan magnet yang dapat melatih koordinasi mata dan tangan (motorik halus), kemampuan menggenggam, konsentrasi, serta kemampuan kognitif anak melalui aktivitas bermain edukatif.



Play Cubes Sensorik and Motoric Children

Contrast Cubes for Newborn

Two Months Old Baby Sensory Cubes

Contrast Visual

Permainan saat Jummy Time

Contrast Cubes for Newborn

0 - 1 bulan

Contrast Cubes For Newborn hadir sebagai teman pertama bayi dalam menjelajahi dunia

Stimulasi visual

Two Months Old Baby Sensory Cubes

Stimulasi auditori

1 - 2 bulan

Stimulasi auditori melalui squeker

Stimulasi / T visual

Di antara warna warna yang mulai dikenali, *Three Months Old Baby Sensory Cubes* hadir sebagai teman eksplorasi pertama. Warna merah dan hijau melalui sensorik visual, pantulan cermin, serta bunyi squeaker berpadu menghadirkan pengalaman sensorik yang lembut, menemani bayi mengenal dunia melalui lapangan, pendengaran, dan rasa ingan tahu yang terus bertumbuh.

Stimulasi auditori melalui kerincing

Three Months Old Baby Sensory Cubes merupakan permainan kubus sensorik yang dirancang untuk bayi usia 2 - 3 bulan, dengan mengutamakan stimulasi sensorik visual dan auditori.

Pemilihan warna merah dan biru melalui visual fauna dan pola ulatan lapis, serta elemen bunyi berupa kerincing dan squeaker memberikan pengalaman sensorik yang membantu bayi mengenali warna, bentuk pola, dan suara sesuai tahap perkembangannya.

Stimulasi visual






Three Months Old Baby Sensory Cubes

Stimulasi auditori

Stimulasi visual

2 - 3 bulan

Four Months Old Baby Sensory Cubes

Stimulasi auditori dan visual

3 - 4 bulan








Stimulasi taktil melalui pem...

Stimulasi auditori melalui kerincing dan squeker

Stimulasi visual

Four Months Old Baby Sensory Cubes menjadi teman baik bagi anak untuk mengenali warna, mengidentifikasi bunyi, dan merasakan berbagai tekstur melalui sentuhan. Kualitas stimulasi sensorik visual melalui fauna, kerincing squeaker, dan pola pola menghadirkan pengalaman multisensorik yang memandu pertumbuhan rasa ingan tahu dan kemampuan ekspresif anak usia dini.

2 Years Old Baby Sensory Cubes

Menghadirkan permainan kubus sensorik yang dirancang untuk anak usia 2 tahun hingga mengembangkan stimulus visual, auditori, dan taktil. Desain ini memandu stimulasi sensorik berupa ulatan fauna, warna warna cerah, elemen bunyi, serta berbagai jenis material seperti kain flanel, wol, dan estaphane tekstil untuk menghadirkan pengalaman bermain yang beragam.

Melalui sentuhan, penglihatan visual, dan respon terhadap bunyi, anak dapat mengidentifikasi bentuk, warna, tekstur, dan suara secara langsung sehingga tercipta pengalaman bermain multisensorik yang mendukung rasa ingan tahu dan proses belajar melalui eksplorasi.






2 Years Old Baby Sensory Cubes

Stimulasi sensorik taktil

Stimulasi sensorik auditori

4 bulan - 2 tahun

Stimulasi sensorik visual

Play Cubes Motoric Baby 3 Years Old

Multi sensorik dan Motorik halus





Play Cubes Motoric Baby 3 Years Old



Menempatkan visual fauna



Memainkan vestling



Multi sensorik dan Motorik halus

Objek ini merupakan salah salah belahan media - belahan geladak dan objeknya sehingga proses belahan menjadi sarana pengembangan kecerdasan kinestetik dan kemampuan gerak untuk mengorganisir.

Play Cubes Motoric Baby 3 Years Old merupakan permainan belajar matematika yang menggunakan ekspresi warna dan belahan media belah belah yang memiliki belahan. Objek ini belah menggunakan belahan belahan media belah, warna dan permainan memindahkan belah dari hasil hasil.

Play Cubes Motoric Baby 4 Years Old



Menempatkan visual fauna



Memasang gesper



Menyusun kubus

Multi sensorik dan Motorik halus

Objek ini merupakan salah salah belahan media - belahan geladak dan objeknya sehingga proses belahan menjadi sarana pengembangan kecerdasan kinestetik dan kemampuan gerak untuk mengorganisir.

Play Cubes Motoric Baby 4 Years Old merupakan permainan belajar matematika yang menggunakan ekspresi warna dan belahan media belah belah yang memiliki belahan. Objek ini belah menggunakan belahan belahan media belah, warna dan permainan memindahkan belah dari hasil hasil.

Play Cubes Motoric Baby 4 Years Old



Multi sensorik dan Motorik halus



Multi sensorik dan Motorik halus



Play Cubes Sensorik and Motoric Children



Play Cubes Sensorik and Motoric Children



PLAY CUBES SENSORIC AND MOTORIC FOR CHILDREN

Talent, Jingga, Fotografer, Videografer: @ritanrayen

Nama: Risky Fitika Putri
Jempal, Tanggal Lahir: Batulampar, 14 Januari 2004
Instagram: riska...putri
Email: riskyristaputri14@gmail.com
Organisasi:
1. Korp Humas Himpun Kriya 2023-2024
2. Bendahara Himpun Kriya 2024-2025



Interaktive Art

Play Cubes Embroidery

2026

7. Suasana Pameran



BIODATA



1. Nama : Risky Friska Putri
2. Tempat, Tanggal Lahir : Batusangkar, 14 Januari 2004
3. Alamat : Desa Sikalang, Kota Sawahlunto,
Sumatera Barat
4. Email : riskyfriskaputri14@gmail.com
5. Media Sosial (Instagram) : @friska__putrii

Pendidikan

1. SD Negeri 16 Sikalang (2010 – 2016)
2. SMP Negeri 3 Sawahlunto (2016 – 2019)
3. SMA Negeri 2 Sawahlunto (2019 – 2022)

Pengalaman

1. (2023) Pelatih workshop dan edukasi batik tulis yang diselenggarakan oleh komunitas Ibu Pertiwi Yogyakarta
2. (2023) Panitia PKKMB Kriya sebagai koor Humas
3. (2024) Magang dalam bidang *promotion* dan *marketing* di PT Sakera Batik Jakarta Barat
4. (2024) *Liaison Officer* atau *Volunteer* “Pameran Pekan Rupa#2”

5. (2024) Panitia PKKMB Institut Seni Indonesia Yogyakarta divisi dana usaha dan *sponsorship*
6. (2024) Panitia DIISI FEST Institut Seni Indonesia Yogyakarta divisi dana usaha dan *sponsorship*
7. (2024) Koor Humas HMJ Kriya
8. (2024) ” Pameran perdana kriya 22”
9. (2025) Bendahara HMJ Kriya
10. (2025) Magang di Jamila Humaila

