JIMMI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin P-ISSN: 3063-427X
Vol. 3, No. 3 Oktober 2026, hal. 618-645 E-ISSN: 3063-2706
DOI: https://doi.org/10.71153/jimmi.v3i3.643

Perancangan *Playmat* Bertema Labuan Bajo untuk Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun

Hikmah Adlia[1*], Desy Sugianti[2], Siti Khodijah Lestari[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia
Email Koresponden: hikmahadlia5@gmail.com

Abstrak

Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak usia dini karena berperan dalam kemampuan bergerak, koordinasi tubuh, serta perkembangan sosial dan emosional. Namun, meningkatnya penggunaan gawai dan keterbatasan ruang bermain menyebabkan kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik semakin berkurang. Penelitian ini bertujuan merancang media permainan berupa *playmat* bertema Labuan Bajo untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun sekaligus memperkenalkan budaya lokal Indonesia. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses *Design Thinking*menghasilkan rancangan *playmat* yang mengintegrasikan aktivitas motorik, ilustrasi bertema Labuan Bajo, serta sistem instruksi visual yang komunikatif. Produk akhir berupa prototipe *playmat* skala 1:1 dirancang untuk mendukung aktivitas berjalan, melompat, berlari, dan menjaga keseimbangan sesuai karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *playmat* memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung stimulasi motorik kasar sekaligus memperkenalkan budaya lokal kepada anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Budaya Lokal, Motorik Kasar, Playmat, Stimulasi Motorik

Pendahuluan

Perkembangan anak usia dini merupakan fase penting yang menjadi dasar bagi tumbuh kembang individu pada masa berikutnya. Pada rentang usia 0–8 tahun, perkembangan otak berlangsung sangat pesat hingga mencapai sekitar 80% dari kapasitas orang dewasa sehingga periode ini menjadi tahap yang menentukan perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, dan karakter anak (Mahmud, 2018). Oleh karena itu, anak

Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Published by Fanshur Institute: Research and Knowledge Sharing in Aceh

memerlukan stimulasi yang sesuai agar setiap aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal.

Salah satu aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini adalah kemampuan motorik kasar. Pada usia 5–6 tahun, anak telah menunjukkan perkembangan kemampuan gerak yang lebih kompleks karena proporsi tubuh mulai mendekati bentuk tubuh orang dewasa dan koordinasi gerak berkembang dengan lebih baik (Azijah & Adawiyah, 2020). Anak pada usia tersebut umumnya mampu berlari, melompat, memanjat, serta melakukan berbagai aktivitas yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi tubuh yang stabil (Fatmawati, 2020). Kemampuan tersebut perlu terus distimulasi melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Perkembangan motorik kasar tidak hanya berhubungan dengan kemampuan fisik, tetapi juga berkaitan dengan perkembangan sosial dan emosional anak. Anak yang memiliki kemampuan motorik yang baik cenderung lebih aktif dalam kegiatan sosial serta memiliki regulasi emosi yang lebih stabil (Mahmud, 2018). Sebaliknya, keterbatasan kemampuan motorik dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti berlari, melompat, dan memanjat sehingga menimbulkan rasa frustrasi, kurang percaya diri, mudah menyerah, dan kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya (Christina, 2018).

Namun demikian, kondisi lingkungan saat ini menunjukkan adanya tantangan dalam pemenuhan kebutuhan stimulasi motorik kasar anak. Data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini di Indonesia terus meningkat, dengan 42,25% anak usia 0–6 tahun telah menggunakan telepon genggam. Tingginya intensitas penggunaan gawai menyebabkan anak menjadi kurang aktif bergerak sehingga kesempatan memperoleh stimulasi motorik kasar semakin berkurang (Nugraha et al., 2019). Di sisi lain, keterbatasan ruang bermain di wilayah perkotaan turut memengaruhi aktivitas fisik anak. Agung et al. (2024) melaporkan adanya penurunan ruang bermain informal sebesar 63% dalam kurun waktu lima belas tahun terakhir yang berdampak pada berkurangnya kesempatan anak untuk bermain aktif.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media alternatif yang mampu menghadirkan stimulasi motorik kasar meskipun dalam ruang yang terbatas. Salah satu media yang dapat digunakan adalah playmat, yaitu alas bermain yang memungkinkan integrasi aktivitas gerak dengan elemen visual berupa ilustrasi, warna, dan pola permainan yang menarik sehingga dapat mendorong keterlibatan anak dalam aktivitas bermain aktif (Wahyudin et al., 2024). Selain berfungsi sebagai media stimulasi motorik, playmat juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukatif untuk memperkenalkan budaya lokal kepada anak usia dini.

Pengenalan budaya sejak usia dini memiliki peran penting dalam pembentukan identitas dan karakter anak. Akan tetapi, implementasi kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini masih relatif rendah. Anggreini dan Fachrurrazi (2025) melaporkan bahwa hanya sekitar 25% lembaga pendidikan anak usia dini yang telah mengintegrasikan kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian penciptaan ini merancang playmat bertema Labuan Bajo yang menggabungkan stimulasi motorik kasar dengan pengenalan budaya lokal melalui elemen visual yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun.

Penelitian ini bertujuan merancang playmat bertema Labuan Bajo sebagai media stimulasi motorik kasar bagi anak usia 5–6 tahun melalui pendekatan desain visual yang edukatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* untuk merancang media permainan edukatif berupa *playmat* bertema Labuan Bajo sebagai media stimulasi motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Pendekatan *Design Thinking* dipilih karena berpusat pada kebutuhan pengguna (*human-centered design*) dan memungkinkan proses perancangan dilakukan secara sistematis melalui tahapan memahami kebutuhan pengguna, merumuskan permasalahan, mengembangkan ide, membuat prototipe, serta melakukan pengujian terhadap rancangan yang

dihasilkan (Priyono, et al., 2023). Pendekatan ini digunakan untuk menghasilkan media bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini sekaligus mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam desain visual.

Penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan *Design Thinking*, yaitu *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*. Pada tahap *empathize*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh landasan teoritis mengenai perkembangan motorik kasar anak usia dini, media *playmat*, desain komunikasi visual untuk anak, serta budaya Labuan Bajo. Observasi dilakukan untuk memahami karakteristik aktivitas bermain anak usia 5–6 tahun dan kebutuhan stimulasi motorik kasar sesuai tahap perkembangannya. Wawancara dilakukan dengan narasumber yang memiliki kompetensi di bidang ilustrasi dan media pembelajaran anak untuk memperoleh informasi mengenai aspek visual, teknis produksi, dan kelayakan media yang akan dirancang. Dokumentasi digunakan untuk merekam seluruh proses penelitian dan pengembangan desain.

Tahap *define* dilakukan dengan menganalisis hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk merumuskan kebutuhan pengguna serta menentukan permasalahan utama yang akan diselesaikan melalui perancangan *playmat*. Hasil analisis kemudian menjadi dasar dalam penyusunan konsep permainan, penentuan aktivitas motorik, serta pengembangan tema visual Labuan Bajo yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Tahap *ideate* berfokus pada pengembangan berbagai alternatif konsep desain. Pada tahap ini dilakukan eksplorasi visual berupa penyusunan alur permainan, pengembangan ilustrasi lingkungan Labuan Bajo, pemilihan warna, perancangan karakter, simbol aktivitas, kartu instruksi, serta identitas visual produk. Seluruh konsep dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek estetika, edukatif, keterbacaan visual, dan keamanan penggunaan oleh anak.

Tahap *prototype* dilakukan dengan merealisasikan konsep terpilih menjadi prototipe *playmat* skala 1:1 menggunakan perangkat lunak Procreate

sebagai media ilustrasi digital. Seluruh aset visual kemudian disusun menjadi desain utuh dan dicetak menggunakan material *flexi China* sehingga dapat digunakan sebagai media bermain.

Tahap *test* dilakukan melalui uji coba penggunaan prototipe kepada anak usia 5–6 tahun untuk memperoleh umpan balik mengenai keterbacaan visual, pemahaman instruksi permainan, kenyamanan penggunaan, serta kesesuaian aktivitas motorik yang dirancang. Hasil uji coba digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain hingga diperoleh rancangan *playmat* yang lebih komunikatif, menarik, dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Data yang diperoleh melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dokumentasi, dan hasil uji coba dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan untuk menginterpretasikan kebutuhan pengguna, mengevaluasi setiap tahapan *Design Thinking*, dan menghasilkan rancangan *playmat* yang sesuai dengan kebutuhan stimulasi motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

Pembahasan/hasil

A. Identifikasi Kebutuhan Pengguna (*Empathize*)

Tahap *empathize* bertujuan memperoleh pemahaman mengenai karakteristik pengguna, kebutuhan aktivitas motorik kasar anak usia 5–6 tahun, serta aspek visual yang sesuai sebagai dasar perancangan *playmat*. Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi, wawancara dengan narasumber yang memiliki kompetensi pada bidang ilustrasi dan media pembelajaran anak, serta dokumentasi proses perancangan. Hasil identifikasi kebutuhan kemudian menjadi dasar dalam menentukan konsep permainan, karakter visual, dan spesifikasi media yang dikembangkan.

Berdasarkan studi pustaka diperoleh informasi bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada fase perkembangan motorik kasar yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan berjalan, berlari, melompat, menjaga keseimbangan, dan melakukan koordinasi gerak yang lebih kompleks. Aktivitas tersebut memerlukan stimulasi yang dilakukan secara berulang

melalui kegiatan bermain agar perkembangan fisik dan koordinasi tubuh berlangsung secara optimal. Di sisi lain, meningkatnya penggunaan gawai serta berkurangnya ruang bermain di lingkungan perkotaan menyebabkan kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik menjadi semakin terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media bermain yang mampu menghadirkan aktivitas motorik kasar dalam ruang yang lebih fleksibel.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak lebih tertarik mengikuti permainan yang menggunakan ilustrasi berwarna cerah dan bentuk visual yang mudah dikenali dibandingkan instruksi berbentuk teks. Anak juga cenderung memahami aktivitas melalui simbol visual yang sederhana sehingga ilustrasi memiliki fungsi tidak hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai media komunikasi dalam permainan. Selain itu, anak menunjukkan kecenderungan untuk melakukan eksplorasi gerak secara spontan, seperti berjalan, melompat, dan berpindah arah ketika berinteraksi dengan media bermain.

Wawancara dengan narasumber digunakan untuk memperoleh masukan mengenai karakter ilustrasi yang sesuai untuk media anak usia dini. Hasil wawancara menunjukkan bahwa ilustrasi yang digunakan perlu memiliki bentuk yang sederhana, proporsi yang mudah dikenali, warna yang jelas, serta komposisi yang tidak terlalu padat agar memudahkan anak memahami informasi visual. Selain itu, media permainan perlu dilengkapi dengan sistem instruksi yang komunikatif sehingga anak dapat mengikuti alur permainan secara mandiri.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, dirumuskan beberapa kebutuhan utama dalam proses perancangan *playmat* sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Aspek	**Temuan**	**Implikasi terhadap Perancangan**
Aktivitas motorik	Anak memerlukan aktivitas berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan.	Jalur permainan dirancang mengikuti indikator motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

Visual	Anak lebih mudah memahami ilustrasi sederhana dengan warna yang jelas.	Ilustrasi dibuat komunikatif menggunakan bentuk sederhana dan warna kontras.
Instruksi permainan	Anak lebih mudah mengikuti simbol dibandingkan instruksi teks yang panjang.	Dikembangkan ikon dan kartu instruksi sebagai panduan aktivitas.
Media bermain	Diperlukan media yang dapat digunakan pada ruang bermain terbatas.	Playmat dirancang fleksibel, mudah dipindahkan, dan digunakan di dalam maupun luar ruangan.
Muatan edukatif	Media diharapkan tidak hanya melatih motorik tetapi juga mengenalkan budaya Indonesia.	Tema Labuan Bajo dipilih sebagai konsep visual utama.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan perlu mengintegrasikan aktivitas motorik kasar, visual yang komunikatif, sistem instruksi yang sederhana, serta muatan budaya lokal agar mampu memberikan pengalaman bermain yang edukatif sekaligus sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.

B. Perumusan Permasalahan (*Define*)

Tahap *define* dilakukan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna pada tahap *empathize*. Informasi yang diperoleh melalui studi pustaka, observasi, wawancara, serta dokumentasi dianalisis untuk menentukan kebutuhan pengguna yang paling mendesak dan dapat diselesaikan melalui perancangan media permainan edukatif. Tahap ini bertujuan menghasilkan rumusan desain yang terarah sehingga proses pengembangan produk dapat menjawab kebutuhan pengguna secara tepat.

Hasil analisis menunjukkan bahwa permasalahan utama yang dihadapi anak usia 5–6 tahun bukan hanya terbatas pada kurangnya aktivitas fisik, tetapi juga terbatasnya media bermain yang mampu mengintegrasikan stimulasi motorik kasar dengan pengalaman belajar yang

menarik. Sebagian besar media permainan yang tersedia masih berfokus pada aspek hiburan atau pembelajaran kognitif, sedangkan media yang secara khusus dirancang untuk melatih kemampuan motorik kasar dengan pendekatan visual yang komunikatif masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan media permainan yang mampu menggabungkan aktivitas fisik, komunikasi visual, dan muatan edukatif dalam satu produk. Selain itu, hasil observasi memperlihatkan bahwa anak lebih mudah memahami instruksi yang disampaikan melalui ilustrasi dibandingkan instruksi verbal yang panjang. Oleh karena itu, aspek visual menjadi salah satu komponen utama dalam proses perancangan. Visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mengarahkan anak dalam melakukan setiap aktivitas permainan. Dengan demikian, setiap elemen visual harus dirancang secara sederhana, mudah dikenali, dan mampu memberikan informasi yang jelas mengenai gerakan yang harus dilakukan.

Analisis kebutuhan juga menunjukkan pentingnya penggunaan tema yang mampu memberikan nilai edukatif kepada anak. Berdasarkan hasil eksplorasi, tema Labuan Bajo dipilih karena memiliki kekayaan visual berupa bentang alam, kawasan pesisir, vegetasi tropis, dan fauna endemik berupa komodo yang mudah diterjemahkan ke dalam ilustrasi anak. Pemilihan tema ini tidak hanya bertujuan meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga menjadi media pengenalan budaya lokal Indonesia kepada anak usia dini melalui pengalaman bermain.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, kebutuhan pengguna kemudian diterjemahkan ke dalam spesifikasi desain yang menjadi acuan selama proses perancangan *playmat*. Rumusan kebutuhan tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perumusan Kebutuhan Desain

Permasalahan	**Kebutuhan Desain**	**Solusi Perancangan**
Aktivitas fisik anak semakin berkurang akibat penggunaan	Media yang mampu mendorong anak bergerak aktif pada	Merancang *playmat* yang dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan

gawai dan keterbatasan ruang bermain.	ruang yang fleksibel.	dengan aktivitas berjalan, melompat, berlari, dan menjaga keseimbangan.
Anak lebih mudah memahami informasi melalui ilustrasi dibandingkan teks.	Visual yang komunikatif, sederhana, dan mudah dikenali.	Mengembangkan ilustrasi, simbol aktivitas, jalur permainan, dan kartu instruksi yang mudah dipahami anak.
Belum banyak media permainan yang mengintegrasikan pembelajaran budaya lokal.	Media bermain yang memiliki muatan edukatif.	Menggunakan tema Labuan Bajo sebagai konsep visual utama sehingga anak dapat mengenal budaya dan lingkungan Indonesia melalui aktivitas bermain.
Media permainan harus mudah digunakan oleh anak usia 5–6 tahun.	Desain yang sederhana, aman, dan sesuai karakteristik perkembangan anak.	Menyusun alur permainan yang sederhana dengan aktivitas yang disesuaikan dengan indikator perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

Hasil perumusan kebutuhan desain menunjukkan bahwa *playmat* yang dikembangkan tidak hanya diarahkan sebagai media stimulasi motorik kasar, tetapi juga sebagai media edukatif yang mengintegrasikan unsur budaya lokal melalui pendekatan komunikasi visual. Seluruh kebutuhan tersebut kemudian menjadi dasar dalam tahap *ideate*, yaitu pengembangan berbagai alternatif konsep visual, eksplorasi ilustrasi, pemilihan warna, serta penyusunan elemen permainan yang sesuai dengan yang sesuai dengan karakteristik pengguna.

C. Pengembangan Konsep Desain (*Ideate*)

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan berbagai alternatif solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dirumuskan pada tahap *define*. Pada penelitian ini, proses pengembangan konsep dilakukan melalui eksplorasi referensi visual, penentuan tema, eksplorasi warna, pengembangan ilustrasi, penyusunan sistem instruksi permainan, serta perancangan identitas visual produk. Seluruh proses tersebut bertujuan menghasilkan media bermain yang mampu mendukung stimulasi motorik

kasar sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak usia 5–6 tahun.

Konsep utama yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *playmat* bertema Labuan Bajo. Tema tersebut dipilih karena memiliki karakter visual yang kuat serta mengandung nilai edukatif yang dapat memperkenalkan kekayaan alam dan budaya Indonesia kepada anak sejak usia dini. Elemen-elemen seperti kawasan pesisir, perbukitan, vegetasi tropis, laut, dan komodo dipilih sebagai dasar penyusunan ilustrasi karena memiliki bentuk yang mudah dikenali serta mampu membangun pengalaman bermain yang kontekstual.

Pengembangan konsep visual diawali dengan melakukan studi terhadap beberapa ilustrator yang memiliki karakter visual sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran anak. Referensi praktik digunakan sebagai dasar dalam menentukan gaya ilustrasi, komposisi visual, penggunaan warna, serta penyusunan elemen permainan sehingga desain yang dihasilkan memiliki fungsi komunikasi visual yang optimal.

1. *Referensi Visual Martin Haake*

Referensi pertama diperoleh dari karya ilustrator asal Jerman, Martin Haake, yang dikenal melalui ilustrasi editorial dan peta visual (*illustrated maps*) dengan komposisi yang sistematis dan mudah dipahami. Karya Martin Haake dipilih karena memiliki kemampuan menyusun berbagai objek visual dalam satu bidang tanpa mengurangi keterbacaan masing-masing elemen.



Gambar 1. Hasil Karya Martin Haake
Sumber: akun Instagram @martin_haake, 2026

Pada karya Martin Haake, setiap objek disusun berdasarkan pembagian ruang yang jelas sehingga pengguna dapat memahami hubungan antarobjek secara intuitif. Pendekatan tersebut menjadi inspirasi dalam penyusunan zona permainan pada *playmat*. Jalur aktivitas, area gerak, maupun ilustrasi pendukung dirancang agar memiliki hirarki visual yang jelas sehingga anak mampu mengikuti alur permainan secara mandiri.

Selain itu, penggunaan ilustrasi lingkungan pada karya Martin Haake memberikan inspirasi dalam membangun suasana visual Labuan Bajo. Walaupun gaya ilustrasi yang digunakan cukup detail, penelitian ini melakukan proses penyederhanaan bentuk agar lebih sesuai dengan kemampuan persepsi visual anak usia 5–6 tahun. Dengan demikian, referensi tersebut tidak diadopsi secara langsung, melainkan disesuaikan dengan karakteristik pengguna.

2. *Referensi Visual Lidwina Zita*

Referensi kedua berasal dari ilustrator Indonesia Lidwina Zita, yang memiliki karakter ilustrasi *whimsical* dengan dominasi unsur alam, flora, fauna, serta penggunaan warna yang lembut dan harmonis.



Gambar 2. Hasil Karya Lidwina Zita
Sumber: akun Instagram @Lidwinazita, 2026

Karakter ilustrasi Lidwina Zita dipilih karena memiliki pendekatan visual yang ramah terhadap anak. Bentuk objek yang sederhana memudahkan anak mengenali setiap ilustrasi tanpa memerlukan penjelasan tambahan. Penggunaan garis yang bersih, komposisi yang tidak terlalu padat, serta pemilihan warna yang hangat memberikan pengalaman visual yang nyaman bagi pengguna.

Pada tahap perancangan, pendekatan tersebut diterapkan melalui penyederhanaan ilustrasi pohon, perbukitan, laut, serta elemen vegetasi yang menjadi bagian dari tema Labuan Bajo. Tujuannya bukan hanya meningkatkan kualitas estetika, tetapi juga memastikan bahwa ilustrasi mampu berfungsi sebagai media komunikasi dalam permainan.

3. *Referensi Visual Hanifa Agustinov*

Referensi praktik berikutnya berasal dari karya Hanifa Agustinov, ilustrator yang memiliki pengalaman dalam pengembangan ilustrasi buku anak dan media edukatif.



Gambar 3. Hasil Karya Hanifa Agustinov
Sumber: akun Instagram @omegahanifa, 2026

Hasil observasi terhadap karya Hanifa Agustinov menunjukkan bahwa ilustrasi anak memerlukan keseimbangan antara aspek estetika dan fungsi komunikasi. Penggunaan karakter hewan, tekstur digital, serta komposisi warna yang stabil memberikan pengalaman visual yang menarik tanpa mengurangi keterbacaan objek.

Inspirasi dari karya tersebut diterapkan pada pengembangan ilustrasi komodo sebagai ikon utama *playmat*. Selain itu, pendekatan tekstur digital juga menjadi acuan dalam proses ilustrasi menggunakan perangkat lunak Procreate, sehingga visual yang dihasilkan tetap memiliki kesan ilustratif namun mudah dikenali oleh anak.

4. *Eksplorasi Warna*

Setelah menentukan arah gaya ilustrasi, tahap berikutnya adalah eksplorasi warna. Warna merupakan salah satu elemen visual yang memiliki

pengaruh besar terhadap perhatian, kenyamanan, serta kemampuan anak dalam membedakan area permainan.



Gambar 4. Contoh Warna

Sumber: Data Hikmah Adlia, 2026

Eksplorasi warna dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik psikologis anak usia dini. Warna biru digunakan untuk merepresentasikan kawasan laut sehingga memberikan kesan tenang dan luas. Warna hijau diterapkan pada ilustrasi vegetasi dan perbukitan untuk memperkuat representasi alam Labuan Bajo. Sementara itu, warna kuning dan oranye digunakan sebagai penanda jalur aktivitas agar lebih mudah dikenali serta mampu menarik perhatian anak selama bermain.

Selain mempertimbangkan aspek estetika, penggunaan warna juga diarahkan sebagai sistem navigasi visual. Perbedaan warna antarjalur permainan membantu anak memahami urutan aktivitas tanpa harus memperoleh instruksi verbal secara terus-menerus. Dengan demikian, warna berfungsi sebagai bagian dari sistem komunikasi visual dalam *playmat*.

Tahap *ideate* menghasilkan konsep visual yang menjadi dasar bagi proses pengembangan prototipe. Seluruh referensi, eksplorasi ilustrasi, dan pemilihan warna kemudian diterjemahkan ke dalam beberapa alternatif desain *playmat* yang selanjutnya dievaluasi pada tahap *prototype* untuk memperoleh rancangan yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna.

D. Pengembangan Prototype (*Prototype*)

Tahap *prototype* merupakan proses menerjemahkan konsep yang telah dihasilkan pada tahap *ideate* ke dalam bentuk visual yang dapat diuji secara langsung oleh pengguna. Pada penelitian ini, tahap *prototype* tidak hanya berfokus pada pembuatan produk akhir, tetapi juga melibatkan proses eksplorasi desain secara bertahap hingga diperoleh rancangan yang

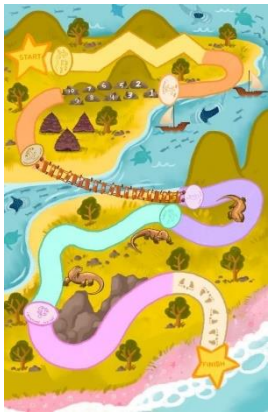
memenuhi aspek fungsional, estetika, dan edukatif. Seluruh aset visual dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Procreate*, kemudian disusun menjadi desain *playmat* yang utuh sebelum diproduksi dalam bentuk prototipe skala 1:1.

Pengembangan prototipe dilakukan melalui beberapa kali eksplorasi visual. Setiap alternatif desain dievaluasi berdasarkan keterbacaan ilustrasi, keseimbangan komposisi, kemudahan mengikuti alur permainan, serta kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Proses ini memungkinkan peneliti melakukan penyempurnaan desain secara bertahap sebelum memasuki tahap pengujian.

1. *Eksplorasi Desain Pertama*

Eksplorasi pertama dilakukan untuk menerjemahkan konsep Labuan Bajo ke dalam media *playmat*. Pada tahap ini mulai disusun pembagian area permainan, penempatan ilustrasi utama, serta jalur aktivitas motorik yang akan dilalui anak.

Hasil eksplorasi pertama menunjukkan bahwa tema Labuan Bajo telah mulai terlihat melalui penggunaan ilustrasi perbukitan, laut, vegetasi, dan komodo sebagai elemen utama. Namun demikian, komposisi visual masih terlihat cukup padat sehingga beberapa objek sulit dibedakan oleh pengguna. Jalur permainan juga belum memiliki hirarki visual yang kuat sehingga arah aktivitas belum sepenuhnya terbaca secara intuitif.



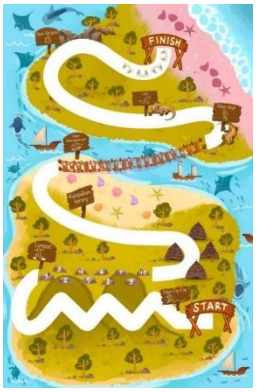
Gambar 5. Hasil Ekplorasi 1

Sumber: Data Hikmah Adlia,2026

Selain itu, hubungan antara ilustrasi dan aktivitas motorik masih belum optimal. Beberapa elemen visual lebih dominan sebagai dekorasi dibandingkan sebagai penunjuk aktivitas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ilustrasi perlu disederhanakan agar setiap elemen memiliki fungsi komunikasi yang lebih jelas. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dilakukan penyederhanaan bentuk, pengurangan elemen visual yang kurang mendukung permainan, serta pengaturan ulang komposisi agar perhatian anak lebih terfokus pada jalur aktivitas.

2. *Eksplorasi Desain Kedua*

Tahap eksplorasi kedua merupakan penyempurnaan dari alternatif pertama dengan memperbaiki struktur komposisi, hubungan antarobjek, serta keterbacaan jalur permainan.



Gambar 6. Hasil Ekplorasi 2

Sumber: Data Hikmah Adlia,2026

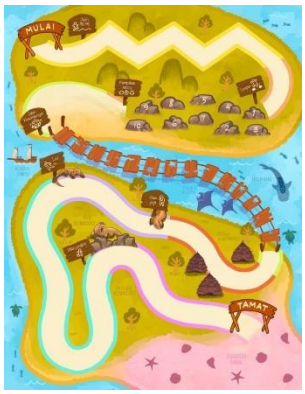
Pada tahap ini jalur aktivitas mulai tersusun secara lebih sistematis sehingga alur permainan lebih mudah dipahami. Ilustrasi lingkungan juga telah disusun mengikuti arah permainan sehingga visual tidak lagi berdiri sebagai elemen dekoratif, melainkan menjadi bagian dari pengalaman bermain.

Meskipun demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa beberapa simbol aktivitas masih menimbulkan interpretasi yang berbeda pada anak. Perbedaan persepsi tersebut menunjukkan bahwa beberapa ikon memerlukan penyederhanaan bentuk agar makna visual yang ingin disampaikan dapat dipahami secara lebih konsisten.

Selain penyempurnaan ilustrasi, dilakukan pula penyesuaian terhadap penggunaan warna sehingga setiap area permainan memiliki identitas visual yang berbeda. Perubahan tersebut bertujuan membantu anak mengenali urutan aktivitas melalui perbedaan warna tanpa harus selalu memperoleh instruksi dari pendamping.

3. *Eksplorasi Desain Ketiga*

Eksplorasi ketiga merupakan tahap penyempurnaan akhir sebelum desain diwujudkan dalam bentuk prototipe.



Gambar 7. Hasil Ekplorasi 3

Sumber: Data Hikmah Adlia,2026

Hasil eksplorasi ketiga menunjukkan peningkatan pada aspek keseimbangan komposisi, keterbacaan ilustrasi, serta kejelasan jalur permainan. Setiap area aktivitas telah tersusun secara lebih proporsional sehingga anak dapat mengikuti urutan permainan dengan lebih mudah. Penggunaan ruang kosong (*negative space*) juga lebih terkontrol sehingga visual tidak terlihat padat dan tetap nyaman diamati.

Penyederhanaan bentuk ilustrasi pada tahap ini berhasil meningkatkan fungsi komunikasi visual. Objek-objek penting seperti jalur lompatan, area keseimbangan, dan simbol gerakan menjadi lebih mudah dikenali sehingga mendukung anak dalam memahami aktivitas yang harus dilakukan.

Berdasarkan hasil evaluasi keseluruhan, eksplorasi ketiga dipilih sebagai dasar pengembangan desain final karena dinilai paling mampu mengintegrasikan fungsi visual, aktivitas motorik, dan pengalaman bermain dalam satu media yang utuh.

E. *Pengembangan Kartu Instruksi*

Selain mengembangkan ilustrasi utama, penelitian ini juga merancang kartu instruksi sebagai media pendukung permainan. Kartu instruksi dikembangkan untuk memberikan variasi aktivitas sehingga permainan tidak bersifat monoton dan dapat digunakan secara berulang.



Gambar 8. Hasil Kartu Instruksi

Sumber: Data Hikmah Adlia,2026

Perancangan kartu instruksi diawali dengan penyusunan sketsa berbagai alternatif simbol gerakan. Simbol yang digunakan mengacu pada aktivitas motorik yang telah ditentukan, seperti berjalan, melompat, menjaga keseimbangan, dan berpindah arah. Seluruh simbol kemudian disederhanakan agar mudah dipahami oleh anak usia dini.

Penggunaan kartu instruksi juga memberikan fleksibilitas kepada guru maupun orang tua dalam mengombinasikan berbagai aktivitas permainan. Dengan demikian, satu media *playmat* dapat menghasilkan variasi permainan yang lebih banyak tanpa mengubah desain utama.

Perancangan Identitas Visual Tahap berikutnya adalah pengembangan identitas visual berupa logo produk. Logo dirancang sebagai identitas yang membedakan *playmat* dengan media permainan lainnya sekaligus memperkuat karakter visual yang ramah anak.



Gambar 9. Logo Terpilih

Sumber: Data Hikmah Adlia,2026

Perancangan logo dilakukan melalui beberapa tahap eksplorasi berdasarkan kata kunci (*key words*) yang telah ditentukan pada tahap konseptual. Kata kunci tersebut kemudian diterjemahkan menjadi bentuk visual yang sederhana, mudah diingat, dan memiliki keterkaitan dengan aktivitas bermain.

Logo akhir dipilih karena mampu merepresentasikan konsep utama penelitian, yaitu permainan yang aktif, menyenangkan, edukatif, dan dekat dengan dunia anak. Penggunaan bentuk yang sederhana serta warna yang konsisten dengan desain *playmat* juga membantu membangun identitas visual produk secara keseluruhan. Seluruh hasil pada tahap *prototype* menunjukkan bahwa proses eksplorasi yang dilakukan secara bertahap menghasilkan desain yang semakin komunikatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penyempurnaan terhadap ilustrasi, warna, sistem instruksi, dan identitas visual menjadi dasar dalam menghasilkan prototipe akhir yang siap memasuki tahap pengujian (*test*) untuk memperoleh umpan balik langsung dari pengguna.

F. Pengujian Prototype (*Test*)

Tahap *test* merupakan tahapan akhir dalam pendekatan *Design Thinking* yang bertujuan mengevaluasi prototipe melalui interaksi langsung dengan pengguna. Pada penelitian ini, pengujian dilakukan terhadap prototipe *playmat* yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat keterbacaan visual, pemahaman instruksi permainan, kenyamanan penggunaan, serta kesesuaian aktivitas motorik yang dirancang dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Tahap ini juga menjadi proses validasi awal terhadap efektivitas rancangan sebelum dilakukan penyempurnaan desain akhir.

Prototipe yang diuji merupakan *playmat* berukuran 3 × 3 meter yang dicetak menggunakan bahan Flexi China dengan skala 1:1. Pemilihan ukuran tersebut dilakukan agar anak dapat bergerak secara leluasa ketika melakukan aktivitas berjalan, melompat, berlari, maupun menjaga keseimbangan. Selain itu, ukuran tersebut memungkinkan seluruh elemen visual dapat diamati dengan jelas tanpa mengurangi ruang gerak pengguna.

Pengujian dilakukan melalui kegiatan bermain yang melibatkan anak usia 5–6 tahun sebagai pengguna utama media. Selama proses berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap cara anak berinteraksi dengan *playmat*, kemampuan memahami ilustrasi, respons terhadap instruksi visual, serta pola gerakan yang muncul ketika mengikuti alur permainan. Seluruh proses didokumentasikan sebagai bahan evaluasi pada tahap penyempurnaan desain.



Gambar 10. Dokumentasi Uji Coba Pada Anak

Sumber: Data Hikmah Adlia,2026

Berdasarkan hasil observasi, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika pertama kali berinteraksi dengan *playmat*. Ilustrasi bertema Labuan Bajo dengan penggunaan warna-warna cerah mampu menarik perhatian sehingga anak terdorong untuk segera mengeksplorasi area permainan. Ketertarikan tersebut menunjukkan bahwa aspek visual memiliki peran penting dalam membangun motivasi anak untuk melakukan aktivitas fisik melalui permainan.

Selama proses bermain, sebagian besar anak mampu mengikuti jalur permainan secara berurutan. Aktivitas berjalan, melompat, berpindah arah, serta menjaga keseimbangan dapat dilakukan sesuai dengan urutan yang telah dirancang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara ilustrasi dan aktivitas motorik telah mampu memberikan petunjuk dasar mengenai arah permainan. Namun demikian, hasil pengamatan juga memperlihatkan bahwa beberapa simbol visual masih menimbulkan interpretasi yang berbeda di antara pengguna.

Salah satu temuan utama pada tahap pengujian adalah adanya perbedaan pemahaman terhadap ilustrasi batu yang ditempatkan sebagai rintangan. Beberapa anak menafsirkan ilustrasi tersebut sebagai objek yang harus dilompati, padahal tujuan awal perancangan adalah agar objek

tersebut dihindari selama permainan berlangsung. Perbedaan interpretasi tersebut menunjukkan bahwa bentuk visual yang digunakan belum sepenuhnya mampu menyampaikan pesan yang diharapkan. Dengan demikian, ilustrasi tidak hanya perlu menarik secara estetis, tetapi juga harus memiliki makna yang mudah dipahami oleh pengguna sesuai dengan tujuan permainan.

Selain aspek keterbacaan visual, hasil observasi menunjukkan bahwa durasi bermain anak relatif singkat. Setelah beberapa kali menyelesaikan jalur permainan, sebagian anak mulai mengulang pola gerakan yang sama sehingga tingkat eksplorasi aktivitas menjadi berkurang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa variasi permainan yang tersedia masih belum cukup untuk mempertahankan keterlibatan anak dalam jangka waktu yang lebih lama. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan sistem permainan yang lebih fleksibel melalui penambahan variasi aktivitas dan kartu instruksi agar satu media dapat digunakan dalam berbagai skenario permainan.

Evaluasi juga dilakukan terhadap aspek teknis media yang digunakan. Bahan Flexi China memberikan kualitas cetak yang baik sehingga warna dan ilustrasi terlihat jelas ketika digunakan. Material tersebut juga cukup kuat untuk digunakan sebagai alas bermain dalam proses uji coba. Namun demikian, proses evaluasi menunjukkan bahwa media perlu dirancang agar lebih mudah dipindahkan, disimpan, dan digunakan kembali dalam berbagai kondisi ruang. Pertimbangan tersebut menjadi salah satu dasar dalam pengembangan desain akhir sehingga *playmat* tidak hanya memenuhi aspek visual, tetapi juga memiliki nilai fungsional yang tinggi.

Berdasarkan seluruh hasil pengujian, dilakukan beberapa penyempurnaan terhadap desain *playmat.* Perbaikan meliputi penyederhanaan bentuk ilustrasi pada beberapa area permainan, penegasan simbol aktivitas, pengaturan kembali komposisi jalur permainan, serta penambahan variasi permainan melalui kartu instruksi. Penyempurnaan tersebut bertujuan meningkatkan keterbacaan visual sekaligus memperluas pengalaman bermain sehingga media dapat digunakan secara lebih efektif oleh anak usia 5–6 tahun.

Secara keseluruhan, tahap *test* menunjukkan bahwa prototipe *playmat* telah mampu memenuhi tujuan utama penelitian sebagai media yang mendukung stimulasi motorik kasar melalui aktivitas bermain. Hasil pengujian juga membuktikan bahwa penerapan pendekatan *Design Thinking* memungkinkan proses penyempurnaan desain dilakukan secara berulang berdasarkan umpan balik pengguna. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya memiliki kualitas visual yang baik, tetapi juga lebih sesuai dengan kebutuhan nyata anak sebagai pengguna utama.

G. Pembahasan

Pendekatan *Design Thinking* pada penelitian ini memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam proses perancangan *playmat* sebagai media stimulasi motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Berbeda dengan pendekatan desain yang berorientasi pada produk semata, *Design Thinking* menempatkan pengguna sebagai pusat dari seluruh proses pengembangan sehingga setiap keputusan desain didasarkan pada kebutuhan nyata pengguna. Melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype,*dan *test*, proses perancangan tidak hanya menghasilkan media bermain, tetapi juga menghasilkan solusi desain yang dikembangkan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan evaluasi pengguna.

Tahap *empathize* memberikan pemahaman mengenai karakteristik anak usia dini, khususnya kebutuhan terhadap media bermain yang mampu mengintegrasikan aktivitas fisik dengan visual yang komunikatif. Temuan pada tahap ini menunjukkan bahwa anak lebih mudah memahami aktivitas melalui ilustrasi dibandingkan instruksi verbal yang panjang. Oleh karena itu, ilustrasi dalam *playmat* tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mengarahkan aktivitas motorik anak selama bermain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap tahapan *Design Thinking* saling berkaitan dalam menghasilkan rancangan yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Masukan yang diperoleh pada tahap *test* menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan desain, sehingga proses pengembangan berlangsung secara iteratif. Mekanisme tersebut sesuai dengan konsep

human-centered design yang dikemukakan oleh Brown (2012), bahwa suatu produk dikembangkan melalui proses memahami pengguna, mengeksplorasi solusi, dan memperbaiki desain berdasarkan pengalaman pengguna selama menggunakan produk (Rizki, et al., 2024). Dengan demikian, pendekatan *Design Thinking* pada penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk akhir berupa *playmat*, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut memiliki tingkat keterpakaian (*usability*) yang lebih baik karena telah melalui proses evaluasi secara langsung.

Penerapan pendekatan *Design Thinking* juga memberikan fleksibilitas dalam pengembangan media pembelajaran. Berbagai alternatif desain yang dihasilkan pada tahap *ideate* memungkinkan peneliti mengevaluasi kelebihan dan kekurangan setiap rancangan sebelum memilih desain yang paling sesuai (Wardana, 2023). Proses tersebut menunjukkan bahwa keputusan desain tidak ditentukan berdasarkan preferensi subjektif perancang, melainkan berdasarkan hasil analisis terhadap kebutuhan pengguna serta umpan balik yang diperoleh selama proses pengujian.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dipahami bahwa *Design Thinking* merupakan pendekatan yang sesuai digunakan dalam penelitian perancangan media pembelajaran karena mampu mengintegrasikan aspek estetika, fungsi, dan pengalaman pengguna secara bersamaan. Pendekatan ini memberikan kontribusi terhadap terciptanya media bermain yang lebih adaptif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *playmat* yang dikembangkan mampu mengintegrasikan aktivitas berjalan, melompat, menjaga keseimbangan, dan berpindah arah ke dalam satu media permainan. Aktivitas tersebut dirancang berdasarkan indikator perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun sehingga setiap jalur permainan memiliki tujuan yang jelas dalam melatih koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kemampuan bergerak anak.

Selama proses pengujian, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menggunakan *playmat*. Ketertarikan tersebut dipengaruhi oleh kombinasi ilustrasi, warna, serta aktivitas fisik yang tersusun dalam bentuk permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa visual yang menarik mampu

meningkatkan motivasi anak untuk melakukan aktivitas gerak secara aktif. Temuan tersebut memperkuat pendapat Mahmud (2018) serta Lanapu dan Kristsuana (2025) yang menyatakan bahwa stimulasi motorik kasar perlu diberikan melalui aktivitas yang menyenangkan agar anak terdorong melakukan gerakan secara berulang.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Romadona, et al., (2025), Aruna et al. (2024) serta Rusmania dan Jumiatin (2024) yang mengembangkan *playmat* interaktif sebagai media stimulasi motorik kasar pada anak usia dini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *playmat* mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas fisik melalui permainan berbasis gerak. Demikian pula penelitian Sumiati et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa media *travel playmat* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui aktivitas bermain yang terstruktur.

Meskipun memiliki kesamaan tujuan, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Penelitian Aruna et al. (2024) lebih menekankan pada integrasi media audio-visual, sedangkan penelitian Erwanda & Sutapa (2023) dan Sumiati et al. (2023) berfokus pada efektivitas media terhadap perkembangan motorik kasar. Penelitian ini tidak hanya mengembangkan media untuk aktivitas motorik, tetapi juga mengintegrasikan aspek komunikasi visual dan pengenalan budaya lokal ke dalam satu media permainan sehingga fungsi edukatif yang dihasilkan menjadi lebih luas. Selain itu, proses pengembangan dilakukan melalui pendekatan *Design Thinking*, sehingga setiap keputusan desain didasarkan pada kebutuhan pengguna. Pendekatan tersebut memungkinkan penyempurnaan media berdasarkan hasil pengujian secara langsung sehingga produk yang dihasilkan lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Salah satu kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan tema Labuan Bajo sebagai konsep visual utama dalam perancangan *playmat*. Tema tersebut dipilih karena memiliki karakter visual yang khas melalui bentang alam, kawasan pesisir, vegetasi tropis, dan komodo sebagai fauna endemik

Indonesia. Elemen-elemen tersebut kemudian diterjemahkan menjadi ilustrasi yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak usia 5–6 tahun.

Penggunaan budaya lokal dalam media bermain tidak hanya bertujuan meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga menjadi sarana memperkenalkan identitas budaya Indonesia sejak usia dini. Anak memperoleh pengalaman mengenal lingkungan alam Indonesia melalui aktivitas bermain sehingga proses belajar berlangsung secara lebih kontekstual. Pendekatan tersebut mendukung pendapat Anggreini dan Fachrurrazi (2025), Pertiwi, et al., (2025) dan Idhayani, et al., (2023) yang menyatakan bahwa pengintegrasian kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini perlu dikembangkan melalui media yang sesuai dengan karakteristik belajar anak.

Selain memperkenalkan budaya lokal, penggunaan ilustrasi bertema Labuan Bajo juga memperkuat fungsi komunikasi visual dalam permainan. Setiap elemen ilustrasi memiliki hubungan langsung dengan jalur aktivitas sehingga anak tidak hanya menikmati visual sebagai dekorasi, tetapi juga menggunakannya sebagai petunjuk dalam mengikuti permainan. Dengan demikian, visual memiliki dua fungsi sekaligus, yaitu sebagai media edukasi budaya dan media komunikasi aktivitas motorik.

Integrasi budaya lokal dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran dapat dikembangkan tidak hanya untuk memenuhi tujuan perkembangan fisik, tetapi juga sebagai sarana pengenalan identitas budaya bangsa. Pendekatan tersebut memberikan nilai tambah dibandingkan media permainan konvensional yang umumnya hanya berfokus pada aspek hiburan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *playmat* yang mengintegrasikan tiga aspek utama, yaitu stimulasi motorik kasar, komunikasi visual, dan pengenalan budaya lokal melalui pendekatan *Design Thinking*. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih menitikberatkan pada efektivitas media atau pengembangan aktivitas motorik, penelitian ini menempatkan ilustrasi sebagai sistem komunikasi visual yang mengarahkan anak dalam melakukan setiap aktivitas permainan.

Selain itu, penelitian ini mengembangkan tema Labuan Bajo sebagai konsep visual utama sehingga media yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai alat stimulasi motorik kasar, tetapi juga sebagai media edukasi budaya. Pengintegrasian unsur budaya lokal ke dalam media permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual bagi anak serta mendukung upaya pelestarian budaya melalui pendidikan sejak usia dini.

Kebaruan lainnya terletak pada penerapan *Design Thinking* sebagai pendekatan dalam proses perancangan. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga pengujian prototipe sehingga keputusan desain yang dihasilkan didasarkan pada umpan balik pengguna secara langsung. Pendekatan tersebut menghasilkan media yang tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga memiliki fungsi edukatif dan tingkat keterpakaian yang lebih baik.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *playmat* bertema Labuan Bajo memiliki potensi sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu mendukung perkembangan motorik kasar sekaligus memperkenalkan budaya lokal Indonesia kepada anak usia dini. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis desain visual yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dan karakteristik perkembangan anak.

Kesimpulan

Penelitian penciptaan ini menghasilkan rancangan playmat bertema Labuan Bajo sebagai media permainan yang ditujukan untuk mendukung stimulasi motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Konsep permainan dikembangkan berdasarkan kebutuhan aktivitas gerak anak yang meliputi berjalan, melompat, dan menjaga keseimbangan, serta disusun melalui pendekatan bermain yang sederhana dan mudah dipahami. Perwujudan visual dilakukan dengan mengadaptasi karakteristik ilustrasi yang komunikatif, penggunaan warna yang jelas, serta pengembangan elemen lingkungan khas Labuan Bajo sebagai sarana pengenalan budaya lokal kepada anak usia dini. Sementara itu, pengolahan media dan teknik dilakukan melalui proses ilustrasi digital, eksplorasi visual, evaluasi

prototype awal, serta penyempurnaan desain berdasarkan hasil observasi penggunaan media. Hasil akhir perancangan menunjukkan bahwa playmat mampu mengintegrasikan aspek visual, edukatif, dan aktivitas motorik dalam satu media permainan yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, sehingga berpotensi menjadi alternatif media bermain yang mendukung stimulasi motorik kasar sekaligus pengenalan budaya lokal Indonesia.

Daftar Pustaka

Agung, I. M., Saifuddin, A., & Hidayat, R. (2024). Penurunan ruang bermain anak di kawasan perkotaan: Implikasi terhadap aktivitas fisik anak. *Jurnal Perencanaan Kota dan Lingkungan, 12*(1), 45–58.

Anggreini, D., & Fachrurrazi, F. (2025). Implementasi kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia: Survei nasional. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia, 9*(1), 12–25.

Aruna, A., Muanam, K., Soepriyanto, Y., & Pendidikan, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran playmat interaktif audio visual sebagai stimulasi motorik kasar pada anak usia dini TK Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Journal on Education, 6*(4), 19177–19187.

Azijah, I., & Adawiyah, A. R. (2020). *Pertumbuhan dan perkembangan anak: Bayi, balita, dan usia prasekolah*. Penerbit Lindan Bestari.

Christina, A. (2018). *Tuntas motorik investasi sepanjang hayat*. Filla Press.

Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan media permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini, 7*(3), 3323-3334.

Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan fisik motorik anak usia dini*. Caremedia Communication.

Febriyani, W., Kherid, Z. Y. A., & Mudjiati. (2022). Ruang bermain futuristik bagi anak. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual, 2*(1), 29–34. https://doi.org/10.21009/qualia.21.6

Lanapu, G. D., & Kristsuana, L. N. (2025). Penerapan Metode Gerak dan Lagu Sebagai Stimulasi Motorik Kasar pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun. *Aletheia Christian Educators Journal, 6*(1), 19-26.

Idhayani, N., Nurlina, N., Risnajayanti, R., Salma, S., Halima, H., & Bahera, B. (2023). Inovasi pembelajaran anak usia dini: Pendekatan kearifan lokal dalam praktik manajemen. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7453-7463.

Mahmud, B. (2018). Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 3*(3), 143–150.

Nugraha, M. F., Lestari, A., & Pratama, B. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap aktivitas fisik dan perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(2), 89–101.

Pertiwi, F., Siregar, H., & Maysara, S. R. (2025). Implementasi pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal di PAUD-Nonformal: Studi fenomenologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(6), 2691-2704.

Priyono, A. Y., Aryotejo, G., & Adhy, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found. *Jurnal Masyarakat Informatika*, *14*(2), 96-107.

Rizki, M. F., Sukamto, R. A., & Hambali, Y. A. (2024). Pengembangan aplikasi mobile pengenalan permainan tradisional menggunakan metode user-experience design thinking dan teknik visualisasi untuk mengedukasi anak usia sekolah dasar studi kasus: SDN Pasirtanjung 01 Kabupaten Bekasi. *Journal of Scientech Research and Development*, *6*(2), 1126-1139.

Romadona, N. A. T., Ramadhan, M. A., Romadhon, I. F., Hardiansyah, R., & Rahman, A. A. (2025). Eksplorasi Pengalaman Guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Koordinasi Motorik Kasar di Sumedang Utara. *Borneo Physical Education Journal*, *6*(2).

Rusmania, A., & Jumiatin, D. (2024). Playmate Sensory Path sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *7*(5).

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian*. Alfabeta.

Sumiati, U., Fatimah Zahro, I., & Khalif Alam, S. (2023). Strategi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui media travel playmat. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 6*(3).

Wahyudin, Husaini, Q. M., & Mulyani, D. (2024). Implementasi metode bermain playmat untuk meningkatkan motorik kasar melompat anak usia dini (Studi kasus kelompok B di PAUD Cendrawasih 8 Gekbrong). *Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Ekonomi*, (2).

Wardana, M. A. (2023). *Kreativitas Desain Inovasi*. CV. Intelektual Manifes Media.