

PERANCANGAN *KIDS SMALL PLAYGROUND* UNTUK MELATIH MOTORIK ANAK PRA-SEKOLAH (3 – 6 TAHUN)

Novia Norman Azzahra¹

¹Program Studi Desain dan Manajemen Produk, Universitas Surabaya
Jl. Raya Kalirungkut, Kali Rungkut, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60293, Indonesia
s180120025@student.ubaya.ac.id

Received 9 Januari 2024, Revised 30 Maret 2024, Accepted 26 Mei 2024

Abstract — *Children's physical, motor and emotional development is influenced by the environment and interactions with parents and peers. Physical development is essential for their growth and development, as it affects daily activities and behaviour. Physical development can be affected by various factors, such as physical activity, obesity, and gadget use. Parents who do not encourage their children to play in public places are more likely to be affected by their environment. However, some parents may not have enough time to engage in activities that are not conducive to physical development. Therefore, it is important to create a conducive environment for children to develop their physical, cognitive and intellectual skills. The purpose of this research is to design playground facilities and infrastructure to create a children's playground that is suitable for and helps children to move more freely even though they only play at home. then the control of the design is based on the function of the playground as a motor development area, training independence and improving cognitive/intellectual and children's play. The research method used is qualitative and the product will be tested on children aged 3-6 years. The concept applied is more focused on striking colours and it is hoped that the games that have been made can train children's independence. After the final product has been made, there will be a game test on pre-school children which will conclude whether this game is right as its purpose.*

Keywords: *motoric, children and parents, independent activities*

Abstrak — Perkembangan fisik, motorik, dan emosional anak dipengaruhi oleh lingkungan dan interaksi dengan orang tua dan teman sebayanya. Perkembangan fisik sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka, karena mempengaruhi aktivitas dan perilaku sehari-hari. Perkembangan fisik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti aktivitas fisik, obesitas, dan penggunaan gadget. Orang tua yang tidak mendorong anak-anak mereka untuk bermain di tempat umum lebih cenderung terpengaruh oleh lingkungan mereka. Namun, beberapa orang tua mungkin tidak memiliki cukup waktu untuk terlibat dalam kegiatan yang tidak kondusif untuk perkembangan fisik. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan fisik, kognitif, dan intelektual mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sarana dan prasarana bermain untuk mewujudkan tempat bermain anak yang sesuai dengan dan membantu anak dapat lebih bergerak bebas walaupun hanya bermain di rumah. maka pengendalian terhadap perancangannya dilandaskan dengan fungsi tempat bermain sebagai area pengembangan motorik, melatih kemandirian dan meningkatkan kognitif/intelektual dan bermain anak. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan produk akan diujikan kepada anak berusia 3-6 tahun. Konsep yang diterapkan lebih berfokus dengan warna yang mencolok dan diharapkan permainan yang telah dibuat bisa melatih kemandirian anak. Setelah final produk sudah dibuat, akan ada uji test permainan terhadap anak pra sekolah yang nantinya dapat disimpulkan permainan ini apakah sudah tepat seperti tujuannya.

Kata Kunci: motorik, anak dan orang tua, kegiatan kemandirian

PENDAHULUAN

Seorang anak mengalami pertumbuhan fisik, motorik, dan emosi yang luar biasa pada usia 3 - 6 tahun. Hasil studi menunjukkan bahwa sekitar 40% perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Akibatnya, masa muda dianggap sangat penting sehingga disebut "usia emas"(Talango, 2020). Perkembangan ini harus dilakukan secara bertahap karena sangat berpengaruh pada anak yang masih berkembang. Aspek perkembangan lainnya juga dapat memengaruhi kecerdasan motorik anak, terutama perkembangan fisik, emosi, dan intelektual (Kamelia, 2019). Aktivitas yang menyenangkan dapat membantu perkembangan anak.

Sebelum dewasa, bermain harus dilakukan untuk membantu perkembangan fisik dan motorik anak. Perkembangan fisik motorik anak sangat penting untuk perkembangan mereka. Pembangunan motorik kasar dan halus berbeda. Motorik kasar menggunakan otot-otot besar, sedangkan motorik halus menggunakan otot-otot kecil. Anak-anak melakukan gerakan yang melibatkan otot, dan mereka lebih senang bergerak. Mereka lebih senang melakukan percobaan atau praktik, lebih senang bermain permainan yang membutuhkan banyak energi, dan lebih senang bermain permainan yang melibatkan sedikit gerakan. Perkembangan otot sangat membantu perkembangan aspek lain. Ini karena otot tetap terlibat dalam gerakan, apakah itu kecil atau besar (Fatmawati, 2020). Selain membantu perkembangan motorik anak dan membuat mereka senang, bermain juga memiliki manfaat lain bagi anak, antara lain ; [1] bermain membuat anak kreatif dan menjelajahi dunia sekitar, [2] Bermain mendorong perkembangan motorik, fisik, dan kesehatan anak. [3] Bermain membantu anak mengembangkan dan memperkuat identitas diri, konsep diri, dan kehormatan (Sandseter, 2014).

Bermain yang melibatkan gerakan dapat membantu anak terhindar dari penyakit seperti obesitas, penyakit jantung, dan sakit mata karena terlalu sering menggunakan perangkat elektronik. Anak-anak yang kurang aktif bergerak dan berolahraga dapat menderita penyakit. Menurut World Health Organization (WHO) 80% anak usia sekolah yang berusia 11-17 tahun tidak berolahraga atau jarang bergerak. Sebagian besar karena malas, itu adalah alasan utama mengapa dia tidak terlalu aktif. Fenomena ini disebabkan oleh keluarga dan lingkungan yang tidak mendukung anak untuk berolahraga dan berolahraga (Putri, 2020). Keterlambatan dalam perkembangan motorik anak dapat menyebabkan rasa tidak percaya diri, rasa malu, kecemburuan terhadap anak lain, dan ketergantungan. Ini dapat menyulitkan anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya (Octavianti et al., 2023). Keterlambatan perkembangan motorik dasar memiliki efek jangka panjang yang negatif. Anak tersebut tidak dapat berpartisipasi atau bergabung dalam kegiatan sekolah seperti anak-anak lainnya sampai mereka dewasa. Anak-anak dengan perkembangan motorik normal tidak akan kesulitan bersosialisasi dengan teman sebayanya di sekolah (Nurjanah et al., 2017).

Masalah di atas sebagian orang tua tidak mengizinkan anak-anak mereka bermain di luar atau di depan rumah. Anak-anak diberi kebebasan untuk bermain di dalam rumah dengan mengundang teman sebayanya untuk bermain permainan yang tidak mengganggu orang lain. Namun, salah satu masalah yang dihadapi orang tua *modern* adalah rumah mereka tidak memiliki cukup ruang untuk permainan yang terlalu besar yang akan menghabiskan banyak tempat (Siregar & Sriyolja, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi untuk membuat tempat yang menyenangkan dan nyaman agar dapat melatih perkembangan motorik anak, dan fisik anak, melatih kemandirian dan meningkatkan rasa belajar dan bermain anak agar terjauh dari penyakit. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat tempat bermain anak yang sesuai dengan kesenangan anak dari segi bentuk dan warna dan membantu anak bergerak lebih bebas bahkan saat mereka hanya bermain di rumah. Pengendalian terhadap desain tempat bermain didasarkan pada fungsinya sebagai area pengembangan motorik, melatih kemandirian, meningkatkan kemampuan kognitif dan intelektual anak, serta membantu anak bermain dengan lebih bebas.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan furnitur ini adalah Kualitatif. Penelitian kualitatif berfokus pada makna daripada generalisasi; pengumpulan data dilakukan secara triangulasi dan analisis data bersifat induktif (Abdussamad, 2021). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi produk eksisting. Ada dua model sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber data primer adalah informasi langsung yang diperoleh dari sumber pertama atau dari objek penelitian melalui observasi dan wawancara. Data sekunder adalah sumber data yang kedua, yang diperoleh melalui artikel dan informasi internet tentang desain dan ukuran permainan.

Observasi

Observasi dalam metode kualitatif ialah proses merekam data melalui indra pendengaran atau penglihatan. Penulis terjun secara langsung ke salah satu TK di Surabaya yaitu TK Anak Panah. Dalam tahap ini peneliti ingin mengetahui lebih dalam tentang tingkah laku anak pra-sekolah dan ruang belajar anak pra-sekolah di TK tersebut. Selain pengamatan di sebuah TK di Surabaya, peneliti juga mengamati 2 toko furnitur yang menjual mainan anak usia 3 – 6 tahun di IKEA alam sutera dan Mothercare di Surabaya. Dalam tahap ini peneliti ingin mengetahui apa saja permainan yang sudah dijual bebas di pasaran.

Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan narasumber untuk mendapatkan data tentang pendapat mereka akan suatu hal. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan 4 narasumber orang tua yang memiliki anak usia 3 – 6 tahun, psikolog anak, kepala sekolah dan guru sekolah. Data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara akan dilanjutkan sebagai bahan dasar sehingga sesuai dengan spesifikasi desain yang diperlukan untuk melakukan proses selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembagian segmentasi pengguna penelitian ini didasarkan pada sejumlah variabel termasuk segmentasi geografis dan demografis. Variabel-variabel ini ditentukan melalui evaluasi dan analisis produk serta kondisi saat ini, sehingga pengembangan produk desain ini akan tetap memperhatikan segmen pasar yang dituju. Ini adalah hasil dari segmentasi pengguna untuk produk yang akan dirancang.

Segmentasi Geografis

Negara : Indonesia
Administrasi Wilayah : Perkotaan dan Kabupaten

Segmentasi Demografis

Umur : 3-6 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Hasil Observasi

Observasi dilakukan di salah satu TK/Playgroup di Surabaya yaitu TK/Playgroup Anak Panah. Berikut adalah hasil dari observasi peneliti terhadap TK/Playgroup Anak Panah; [1] Sekolah menggunakan kurikulum Montessori yang memungkinkan anak usia dini untuk belajar secara mandiri di sekolah. Metode ini membantu anak menjadi lebih mandiri dalam melakukan sesuatu, meningkatkan kemampuan kognitif mereka, dan melatih kemampuan motorik mereka. Anak-anak harus aktif bermain dan belajar setiap hari untuk memaksimalkan perkembangan fisik dan motorik mereka.[2] Tidak ada benda di sekolah yang tajam. Sebagian besar terbuat dari plastik dan memiliki ujung yang tumpul agar aman untuk anak-anak. Anak-anak usia dini tidak mudah berdiam diri pada satu tempat dalam waktu yang lama dan suka melakukan kegiatan yang berpindah-pindah.



Gambar 1. Observasi sekolah TK/Playgroup Anak Panah

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan 4 narasumber yang memiliki anak 3 – 6 tahun psikolog anak, kepala sekolah dan guru sekolah. Data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara akan dilanjutkan sebagai bahan dasar sehingga sesuai dengan spesifikasi desain yang diperlukan untuk melakukan proses selanjutnya. Dalam wawancara ada beberapa poin pertanyaan yang akan dibahas yaitu apakah perkembangan motorik anak prasekolah sangat penting bagi anak itu sendiri, bagaimana cara melatih motorik halus dan kasar anak, apakah ada bahayanya jika anak tersebut mengalami keterlambatan berkembang dari anak-anak lainnya, dan apakah segi visual karakter dan warna sangat berpengaruh dalam pemilihan mainan anak. Dari poin di atas disimpulkan bahwa; [1] Perkembangan motorik anak sangat penting untuk pertumbuhan si buah hati [2] Perkembangan motorik yang terlambat atau terloncati dapat menyebabkan perkembangan anak buruk dan jika tidak diperbaiki dari usia dini hal ini akan menjadi permanen [3] Mendidik anak memang harus dimulai dari usia dini, tetapi tetap harus memperhatikan cara mengajarnya, seperti mengajar mereka dengan bermain. Untuk memberikan pemahaman yang lebih baik dan menyediakan tempat yang nyaman dan menyenangkan. [4] Sangat penting untuk mengatasi kejenuhan anak saat belajar [5] Permainan yang menarik sangat penting untuk anak usia dini karena mereka tidak akan mau memainkannya jika tidak menarik [6] Orang tua juga harus menyediakan ruang untuk furnitur anak di rumah mereka.







Gambar 2. Wawancara kepala sekolah TK/Playgroup Anak Panah

Studi Produk Eksisting

Perancang melakukan penelitian pada produk yang sudah ada dan melihat produk permainan anak yang dijual di pasar atau di mal untuk mendapatkan ide. Mereka juga melihat material yang digunakan pada produk mainan tersebut untuk menghasilkan desain mainan yang optimal. peneliti mengamati 2 toko furnitur yang menjual mainan anak usia 3 – 6 tahun di IKEA alam sutera dan Mothercare di Surabaya.

Tabel 1. Studi Produk Eksisting

No.	Keterangan	Gambar
1	<p>Material : Kain, Kayu dan Logam Ukuran: bervariasi Usia pengguna : 2 tahun ke atas.</p> <p>Permainan ini melatih Motorik kasar, seperti merangkak, duduk, berayun dan berjalan.</p>	
2	<p>Material : Plastik dan kain Ukuran: bervariasi Usia pengguna : 2 tahun ke atas.</p> <p>Produk ini dirancang untuk membantu anak-anak memahami konsep memotong dan merangsang keterampilan motorik halus dengan potongan buah-buahan yang dapat digabungkan kembali.</p>	
3	<p>Material : kayu Ukuran: bervariasi Usia pengguna : 3 tahun ke atas.</p> <p>Permainan ini melatih Motorik kasar yang bermanfaat untuk otot-otot besar anak untuk melatih ketangkasan, keseimbangan, berjalan, dan sebagainya.</p>	
4	<p>Material : Kayu Ukuran: Bervariasi Usia pengguna : 3 tahun ke atas.</p> <p>Permainan ini melatih Motorik halus yang bermanfaat otot-otot kecil, melatih fokus, melatih otak, dan sebagainya.</p>	

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa;[1] mainan di atas dirancang khusus untuk hiburan dan pembelajaran anak-anak. [2] Produk ini beragam dan mencakup berbagai jenis mainan, seperti mainan plastik, mainan kayu, dan mainan interaktif. [3] Bahan mainan anak yang aman dan sudah memenuhi standar SNI. [4] Setiap mainan di IKEA hanya memiliki satu fungsi atau permainan, sedangkan di Mothercare setiap mainan memiliki lebih dari satu fungsi atau permainan dalam satu produk.

Studi Antropometri

Menurut (Herawati & Pawitra, 2013) Pengukuran data antropometri sangat penting untuk menentukan tempat belajar. Ini karena anak-anak menghabiskan sebagian besar waktu di sekolah duduk pada kursi dan meja mereka. Hubungan desain dengan struktur fisik pengguna

menentukan kenyamanan dan kegunaan fungsional dari meja dan kursi, jadi dimensinya harus sesuai dengan ukuran tubuh pengguna.

Tabel 2. Dimensi Tubuh yang Diukur

Dimensi	Keterangan	Dimensi	Keterangan
1	Tinggi kepala dalam posisi berdiri tegak	20	Panjang antara pantat sampai dengan telapak kaki terjulur ke depan dalam posisi duduk
2	Tinggi mata dalam posisi berdiri tegak	21	Tebal/lebar paha
3	Tinggi bahu dalam posisi berdiri tegak	22	Panjang jangkauan tangan ke depan dari
4	Tinggi siku dalam posisi berdiri tegak	23	Panjang jangkauan tangan ke depan dari bahu
5	Tinggi pinggul dalam posisi berdiri tegak	24	Panjang jangkauan tangan ke depan dari bahu
6	Tinggi kepalan tangan yang terjulur ke	25	Lebar bahu dari kiri ke kanan
7	Tinggi ujung jari tangan yang terjulur	26	Lebar tubuh total termasuk lengan dari kiri ke
8	Tinggi kepalan tangan ke atas dalam	27	Lebar pinggul dari kiri ke kanan
9	Tinggi jangkauan tangan ke atas dalam	28	Tebal dada dalam keadaan membusung dari
10	Tinggi kepala dalam posisi duduk	29	Tebal perut dari depan sampai belakang
11	Tinggi mata dalam posisi duduk	30	Lebar kepala dari kiri sampai kanan
12	Tinggi bahu dalam posisi duduk	31	Tebal kepala dari depan sampai belakang
13	Tinggi siku dalam posisi duduk	32	Lebar telapak kaki
14	Tinggi bagian belakang paha dalam posisi	33	Panjang telapak kaki
15	Tinggi lutut dalam posisi berdiri	34	Lebar telapak tangan
16	Panjang paha dari pantat sampai dengan	35	Panjang telapak tangan
17	Panjang siku dari siku sampai dengan	36	Lebar jangkauan ujung jari tangan terbentang
18	Panjang paha dari pantat sampai dengan	37	Lebar jangkauan siku terbentang dari kiri ke
19	Panjang antara pantat sampai dengan ujung jari kaki dalam posisi duduk		

Tabel 3. Antropometri data anak (dalam satuan cm)
(Herawati and Pawitra, 2013)

Dimensi	PRIA			WANITA		
	5 th	50 th	95 th	5 th	50 th	95 th
	%tile	%tile	%tile	%tile	%tile	%tile
1	98.29	111.42	124.56	96.77	109.60	122.44
2	88.28	100.15	112.01	87.18	98.91	110.64
3	75.91	87.58	99.25	75.37	86.06	96.76
4	58.19	67.43	76.67	57.70	67.10	76.49
5	50.41	60.09	69.78	49.82	59.48	69.14
6	38.89	47.17	55.45	38.78	45.82	52.85
7	31.32	39.44	47.56	32.11	38.55	44.99
8	110.78	130.31	149.83	99.15	125.30	151.45
9	65.53	79.01	92.48	64.81	76.40	87.99
10	50.79	59.48	68.17	49.83	58.56	67.30
11	40.38	49.18	57.97	39.64	48.10	56.57
12	29.76	37.61	45.45	29.40	36.62	43.85
13	10.44	15.86	21.28	10.15	15.54	20.94
14	22.83	29.98	37.13	22.35	29.27	36.19
15	25.79	34.90	44.02	24.77	34.57	44.38
16	23.13	29.26	35.38	21.80	29.12	36.44
17	24.52	30.01	35.50	23.53	29.47	35.42

18	27.96	35.04	42.12	27.20	35.05	42.90
19	36.07	45.88	55.70	35.30	45.88	56.46
20	52.58	63.46	74.35	52.01	62.53	73.05
21	5.79	10.97	16.15	5.22	10.10	14.99
22	38.14	46.49	54.84	37.27	45.19	53.10
23	32.39	41.46	50.54	32.57	40.06	47.55
24	39.51	48.06	56.61	38.02	46.68	55.33
25	22.26	28.11	33.97	21.86	27.13	32.39
26	26.29	33.03	39.77	25.34	32.06	38.77
27	18.15	23.93	29.70	17.85	23.25	28.66
28	9.73	15.68	21.63	9.11	14.84	20.56
29	9.80	16.37	22.94	8.25	15.75	23.26
30	12.71	16.34	19.96	12.01	16.20	20.38
31	12.01	17.27	22.52	12.11	16.21	20.31
32	3.89	8.09	12.30	4.28	7.48	10.68
33	13.50	17.17	20.84	13.96	16.98	20.00
34	5.16	6.94	8.72	4.93	6.55	8.17
35	10.26	12.41	14.57	10.00	12.15	14.30
36	95.02	108.87	122.72	94.44	107.64	120.84
37	47.55	54.93	62.30	45.91	54.12	62.33

Studi Dimensi Furnitur Anak

Berdasarkan hasil tabel 3 Berikut contoh perhitungan dan desain yang disarankan untuk perancangan meja dan kursi bagi anak-anak dengan mengacu pada data antropometri yang ada. Meja dan kursi yang akan dirancang memiliki 3 bagian utama, yaitu:

- Meja belajar utama
- Ketinggian rak laci di atas meja
- Kursi belajar

Tabel 4. Dimensi Furnitur Anak

Keterangan	Ukuran (cm)
Meja Utama	
a. Ketinggian meja	52
b. Panjang meja	85 - 90
Ketinggian total furnitur	104
Kursi belajar	
a. Tinggi alas duduk	23
b. Kedalaman alas duduk	29.12
c. Lebar dudukan kursi	32.29
d. Tinggi sandaran	50

Pengembangan Desain

Pada proses desain hingga menghasilkan desain final dilakukan pengembangan dan penyesuaian konsep pada desain *kids indoor playground* ini. Berikut adalah proses pengembangan desain dimulai dari 10 *sketch* dan 3 alternatif desain terpilih.

Konsep Desain

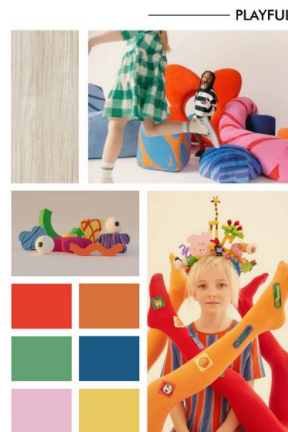
- Praktis dan multifungsi

Perancangan produk didasarkan pada ukuran mainan dan bagaimana menyimpannya ketika tidak digunakan. Karena itu, desain dirancang dengan gagasan modular atau *interchangeable* yang memungkinkan konfigurasi.

b. Menarik

Perancangan produk didasarkan bentuk dan warna yang disukai anak-anak usia pra-sekolah.

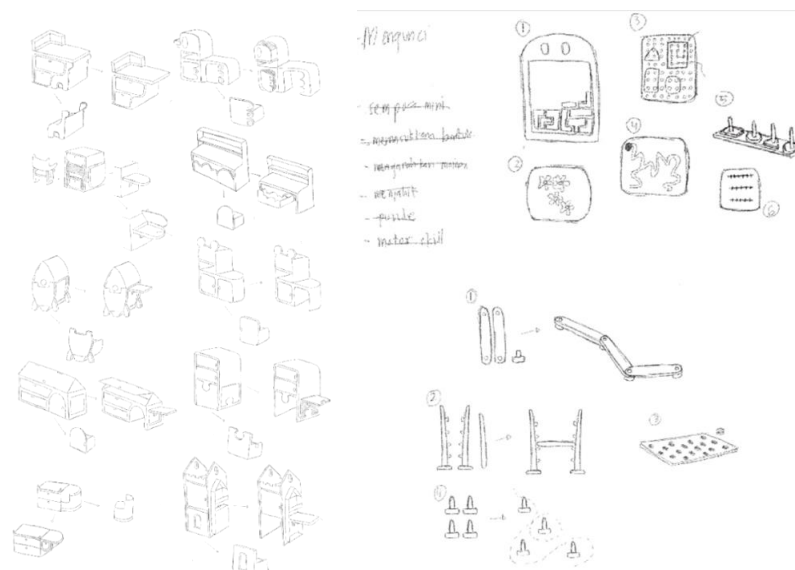
1. Konsep mengenal bentuk, yaitu mencocokkan bentuk dengan bentuknya, berkembang pesat pada anak usia prasekolah. Konsep mengenal bentuk juga berdampak pada keamanan pengguna, terutama pada anak usia dini yang dianggap sangat aktif.
2. Penggunaan warna dilakukan secara subjektif. Antara usia 3 - 6 tahun, minat anak lebih pada warna daripada bentuk. Warna dalam desain dapat memberikan kesan dan efek psikologis. Mereka juga dapat mempengaruhi lingkungannya. Warna lebih rendah menunjukkan ketenangan dan ketenangan, sedangkan warna cerah menunjukkan semangat, keceriaan, dan keterbukaan.



Gambar 3. Moodboard

Sketsa Ide

Berikut adalah sketsa ide yang dilakukan penulis untuk mendapatkan gambaran bentuk awal perancangan *kids indoor playground* dengan mengikuti konsep yang telah ditentukan.



Gambar 4. Sketsa Produk

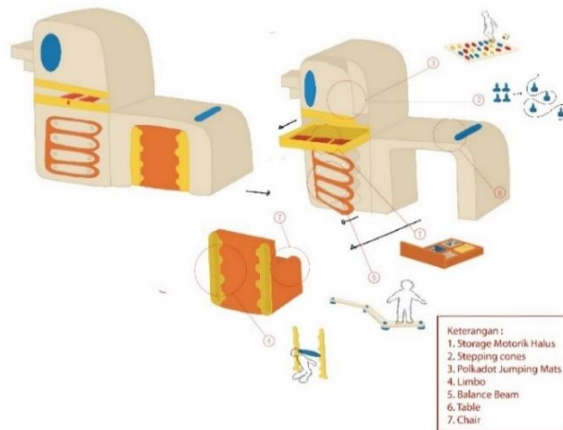
Alternatif Desain

Dari sketsa di atas akan dipilih 3 alternatif desain yang akan menjadi desain utama dari penelitian ini. Setelah melakukan beberapa revisi dalam sketsa, terpilihlah 3 alternatif desain di bawah :

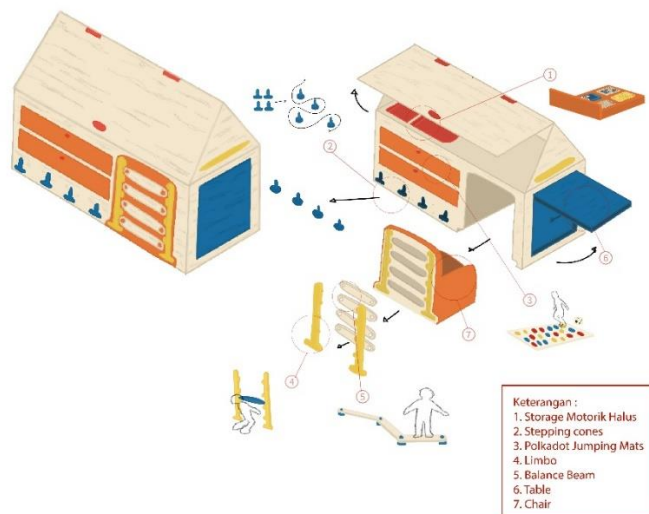


Gambar 5. Permainan Motorik dalam Furnitur

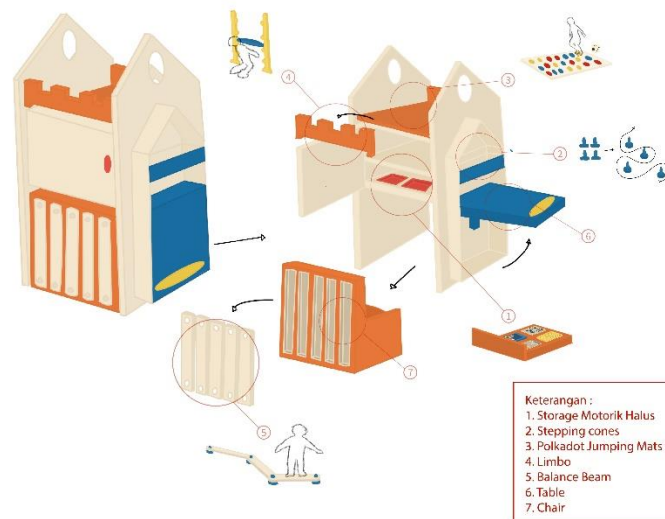
a. Alternatif Desain 1



b. Alternatif Desain 2



c. Alternatif Desain 3



KESIMPULAN

Masa perkembangan anak yang berkisar antara usia tiga dan enam tahun sangat penting dan dapat memengaruhi pertumbuhan fisik, motorik, dan emosi mereka. Bermain sangat penting untuk perkembangan anak karena membantu mereka menjadi kreatif, mengembangkan identitas, dan meningkatkan kesehatan fisik. Keterlibatan dalam aktivitas bermain yang melibatkan gerakan juga bermanfaat untuk kesehatan jangka panjang karena membantu mencegah obesitas, penyakit jantung, dan masalah kesehatan lainnya. Kurang aktivitas fisik pada anak-anak dapat menyebabkan masalah perkembangan motorik, masalah rasa percaya diri, dan masalah interaksi sosial. Di sisi lain, beberapa orang tua menghadapi kesulitan dalam memberikan waktu yang cukup bagi anak-anak mereka untuk bermain di luar rumah. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat tempat bermain anak yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Diharapkan tempat bermain ini akan memberi anak kesenangan, meningkatkan perkembangan motorik mereka dan kesehatan fisik mereka, dan memungkinkan mereka bermain dan belajar dengan lebih bebas di mana pun mereka berada. Dalam perancangan produk *kids indoor playground* ini memiliki beberapa tahap yaitu wawancara, observasi, studi produk eksisting, dan studi antropometri yang dapat menghasilkan produk yang sesuai tujuan yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Putri, R. R. (2020). *WHO: 80% Anak di Dunia Kurang Aktif Bergerak dan Berolahraga, Mengapa?*
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (pp. 72–84).
- Herawati, L., & Pawitra, T. A. (2013). Evaluasi Data Antropometri Anak-anak Usia 4-6 Tahun di Jawa Timur dan Aplikasi pada Perancangan Fasilitas Belajar di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, 12(2), 141–151.

- Kamelia, N. (2019). PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI (STANDAR TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK) STPPA TERCAPAI di RA HARAPAN BANGSA MAGUWO HARJO CONDONG CATUR YOGYAKARTA. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>
- Nurjanah, N., Suryaningsih, C., & Putra, B. D. A. (2017). Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah. *Jurnal Keperawatan BSI*, V(2), 65–73. <https://doi.org/10.31311/.v5i2.2628>
- Octavianti, R., Mulia, M., & Lasutri, T. (2023). Improving Fine Motor Skills with Finger Painting in Early Childhood Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dengan Finger Painting Pada Anak Usia Dini. *Psikostudia Jurnal Psikologi*, 12(1), 105–110.
- Sandseter, E. B. H. (2014). Early childhood education and care practitioners' perceptions of children's risky play; examining the influence of personality and gender. *Early Child Development and Care*, 184(3), 434–449. <https://doi.org/10.1080/03004430.2013.794797>
- Siregar, I., & Sriyolja, Z. (2020). Rancangan ruang bermain anak yang kreatif dan edukatif dengan pemanfaatan lahan fasilitas umum. *Dinamika Lingkungan Indonesia*, 7(2), 111. <https://doi.org/10.31258/dli.7.2.p.111-115>
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>