

Analisis pengembangan permainan anak usia dini Titian dengan pendekatan *storytelling*

Anggiat Manuel, Yanuar Rahman, Rizki Yantami Arumsari*

Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom,

Jl. Telekomunikasi. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Telkom University, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

*Penulis korespondensi: rizkiyantami@telkomuniversity.ac.id

Received: 26-03-2024

Revised: 22-04-2024

Accepted: 24-04-2024

Abstrak. Perkembangan anak usia dini memiliki peran yang signifikan dalam membentuk individu secara holistik, termasuk aspek kognitif, sosial, dan emosional. Permainan menjadi elemen krusial dalam proses ini, bukan hanya sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan permainan anak usia dini Titian, khususnya dalam konteks Alas Tangkas, sebagai alat pendidikan yang efektif. Metode penelitian kualitatif digunakan dengan fokus pada analisis visual melalui pendekatan *storytelling*. Desain permainan ini memanfaatkan elemen-elemen visual yang menarik perhatian, seperti penggunaan warna, tipografi, komposisi, grafis, kontras, dan konsistensi. Analisis juga melibatkan pengamatan terhadap penggunaan teks dan gambar, serta pengaruh warna dan kontras terhadap mood dan emosi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Alas Tangkas memiliki potensi untuk meningkatkan fungsinya sebagai alat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya mendukung anak-anak agar dapat bermain secara aktif, kreatif, dan produktif dalam rangka mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang pentingnya permainan dalam pendidikan anak usia dini dan menyediakan dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang ini.

Kata Kunci: Perkembangan anak usia dini, Motorik kasar, Permainan pendidikan, Analisis visual, Pendekatan *storytelling*

Abstract. Early childhood development plays a significant role in shaping individuals holistically, including cognitive, social, and emotional aspects. Play serves as a crucial element in this process, not only as entertainment but also as a beneficial learning tool. This research aims to analyze the development of early childhood games, specifically focusing on Titian games, within the context of Alas Tangkas, as an effective educational tool. Qualitative research methods are employed with a focus on visual analysis using a *storytelling* approach. The game design utilizes visually engaging elements such as color, typography, composition, graphics, contrast, and consistency. The analysis also involves observations of text and image usage, as well as the influence of color and contrast on mood and emotion. The research findings indicate that the Alas Tangkas game has the potential to enhance its function as a learning tool that aligns with the needs and development of young children. The practical implications of this research underscore the importance of supporting children to play actively, creatively, and productively to foster their comprehensive development. This study contributes to understanding the importance of play in early childhood education and provides a foundation for further development in this field.

Keywords: Early childhood development, Gross motor skills, Educational games, Visual analysis, *Storytelling* approach

Pendahuluan

Perkembangan anak pada usia dini atau usia sangat muda memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk individu secara keseluruhan. Anak-anak pada fase ini mengalami pertumbuhan yang pesat dalam berbagai aspek kognitif, sosial, dan emosional mereka. Pada tahap ini, otak anak sedang aktif dalam pembentukan pola pikir dan kemampuan berpikirnya (Chandra & Eliza, 2020). Mereka mulai mengembangkan kemampuan bahasa, keterampilan motorik, serta kemampuan memecahkan masalah secara sederhana. Pentingnya tahap ini dalam pembentukan kognisi anak memperlihatkan bahwa lingkungan dan pengalaman yang mereka alami pada periode ini akan sangat memengaruhi perkembangan masa depan mereka. Selain itu, anak pada masa usia dini juga sedang membangun dasar-dasar keterampilan sosial mereka. Mereka mulai belajar untuk membangun interaksi dengan lingkungan dan memahami emosi, mereka juga sedang membangun hubungan yang baik dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitar mereka, serta membangun hubungan yang sehat dengan teman seumur dan orang dewasa di sekitar mereka. Kemampuan ini cukup penting untuk membentuk pola perilaku sosial yang positif di masa mendatang.

Di samping itu, perkembangan emosional anak pada usia dini juga sangat signifikan. Mereka mulai mengenali dan mengatur emosi mereka sendiri, serta belajar untuk memahami emosi orang lain. Ini adalah dasar penting dalam membentuk kecerdasan emosional anak, yang akan memengaruhi kemampuan mereka dalam mengelola stres, mengatasi konflik, dan memulai hubungan yang baik dengan banyak orang di masa depan (Adriani et al., 2021). Penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memberikan perhatian serius pada tahap awal kehidupan anak karena hal ini dapat menghambat perkembangan anak secara keseluruhan jika diabaikan (Rahman et al., 2020).

Permainan memiliki peran yang krusial dalam perkembangan anak usia dini, yang telah terbukti menjadi metode yang sangat efisien. Dalam kehidupan keseharian mereka, permainan bukan hanya sekadar aktivitas hiburan, tetapi juga merupakan alat pembelajaran yang berharga dan bermanfaat. Melalui permainan, anak-anak diberi kesempatan untuk berekspresi secara bebas dan berkreasi tanpa batasan. Mereka dapat menjelajahi lingkungan sekitar mereka secara menyenangkan dan interaktif (Kholidah & Fatima, 2022). Selama proses tersebut, anak-anak dapat memperoleh banyak pengetahuan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu keuntungan utama dari permainan adalah membantu anak-anak dalam memahami lingkungan sekitar mereka. Dengan bermain, mereka dapat menemui berbagai konsep dan ide, seperti warna, bentuk, angka, huruf, serta hubungan sosial antar manusia. Mereka belajar tentang aturan dan norma-norma sosial melalui permainan bermain bersama teman-teman mereka. Di samping itu, permainan juga mendukung perkembangan keterampilan motorik anak-anak, termasuk motorik kasar dan halus. Melalui permainan fisik seperti berlari, melompat, dan merangkak, anak-anak memperkuat otot-otot mereka dan meningkatkan keseimbangan serta koordinasi tubuh mereka (Buadanani & Suryana, 2021).

Pada saat yang sama, permainan yang melibatkan manipulasi objek-objek kecil membantu dalam memperkuat keterampilan motorik halus, seperti kemampuan menggenggam, merakit, dan memasang. Dengan demikian, permainan tidak hanya merangsang perkembangan fisik anak-anak, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif mereka. Demikian pula, permainan juga memiliki peran yang signifikan dalam memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak-anak (Widiyanto, Sunendar, et al., 2023). Ketika bermain bersama teman-teman mereka, anak-anak memperoleh pengalaman dalam berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik secara positif. Mereka juga belajar untuk mengelola emosi mereka sendiri, seperti kecewa, frustrasi, dan kegembiraan, dalam situasi yang aman dan mendukung. Dengan demikian, permainan menjadi lingkungan yang sempurna

bagi anak-anak untuk mengeksplorasi tentang diri mereka sendiri dan individu lain di sekitar mereka, serta membangun hubungan sosial yang krusial untuk masa depan mereka (Hasanah, 2016).

Banyak pendidik yang menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran di kelas untuk memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan dan meningkatkan partisipasi siswa. Dengan merancang permainan yang menarik dan relevan, para pendidik dapat meningkatkan kesenangan dan efektivitas pembelajaran bagi anak-anak. Dengan demikian, permainan bukan sekadar bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan mereka, tetapi juga merupakan sarana yang sangat berharga dalam pengembangan mereka secara menyeluruh (Nirmala, 2018). Penting bagi orang tua, pendidik, dan pengasuh secara keseluruhan untuk mendukung dan mendorong anak-anak agar dapat bermain secara aktif, kreatif, dan produktif. Ini memberi mereka kesempatan untuk tumbuh dan berkembang menjadi individu yang lebih baik dan memiliki potensi yang lebih besar.

Anak usia dini merujuk pada tahap perkembangan anak mulai dari kelahiran hingga usia 6 tahun, atau sering disebut sebagai masa pra-sekolah. Periode ini adalah masa peka bagi perkembangan anak. Para pakar mengatakan hal ini sebagai usia emas (Failsofah, 2019), atau ketika mereka menjalani pertumbuhan dan perkembangan yang sangat optimal, dan juga mengalami peningkatan kecerdasan sampai 50% (Travelancya, 2021). Fase ini merupakan tahap penting dalam kehidupan anak karena banyak terjadinya perkembangan dan pematangan fungsi-fungsi kognitif, fisik, emosional, dan sosial yang siap merespon rangsangan dari lingkungan.

Sejalan dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi, "pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut." Peran bermain dalam tumbuh kembang anak menjadi semakin penting. Dalam era modern ini, mainan tidak hanya menjadi alat hiburan semata, tetapi juga sarana yang efektif dalam memberikan rangsangan pendidikan kepada anak-anak. Bermain dianggap sebagai kegiatan yang memiliki nilai setara dengan orang dewasa ketika mereka bekerja dan belajar.

Perkembangan dan pematangan fungsi-fungsi pada anak terjadi ketika mereka bermain, yang juga merupakan kebutuhan esensial bagi mereka. Selama bermain, potensi kecerdasan, kemampuan sosial, emosi, keterampilan motorik dan kepribadian anak dapat sepenuhnya terbentuk (Widiyanto, Setyowati, et al., 2023). Saat ini, tidak sulit untuk mendapatkan mainan baik di toko konvensional maupun toko online, orang tua dapat memastikan bahwa kegiatan bermain ini mendukung dalam pertumbuhan jasmani dan pertumbuhan rohani anak untuk menduduki pendidikan lebih tinggi.

Ada banyak jenis permainan yang sesuai dan dapat diikuti oleh mereka. Alat permainan edukatif (APE) mengacu pada bahan pembelajaran yang telah diatur dan diproduksi dengan cermat untuk memperkaya berbagai aspek perkembangan peserta didik. APE mencakup semua objek yang bisa digunakan sebagai alat atau peralatan dalam bermain yang memiliki nilai edukatif dan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, sejalan dengan ketentuan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pendidikan.

Ada pun beberapa jenis-jenis Permainan APE menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Seperti golongan Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan di dalam ruangan. Permainan ini dikelompokkan ke dalam beberapa kategori manfaat, seperti alat permainan edukatif, eksploratif, dan konstruktif yang memiliki beberapa jenis permainan "Balok Susun PAUD seri 60-89". Balok ini terbuat dari kayu dan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bereksplorasi dan membangun sesuatu. Selain itu,

terdapat pula "Balok Susun PAUD seri 120-140" dan "Balok Unit PAUD", yang memungkinkan anak-anak mengembangkan kreativitas mereka secara interaktif. Kategori kedua ialah alat permainan edukatif manipulatif yang terdiri dari "Puzzle PAUD", yang terbuat dari kayu dan membantu anak-anak dalam mengasah kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan motorik halus mereka. "Kartu Huruf & Angka PAUD", yang terbuat dari kayu atau MDF, juga membantu anak-anak dalam memahami konsep huruf dan angka secara interaktif. Di samping itu, terdapat "Replika Huruf & Angka PAUD" yang terbuat dari plastik, yang membantu anak-anak memahami bentuk dan penggunaan huruf dan angka dalam kehidupan sehari-hari. Ada juga kategori ketiga yang bermanfaat dalam hal sensorimotor, meliputi "Meja Pasir" yang memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi dengan tekstur pasir dan membangun keterampilan sensorik mereka, lalu "Set Alat Musik PAUD" yang membantu anak-anak dalam mengembangkan minat mereka dalam musik dan mengasah keterampilan motorik halus mereka melalui berbagai instrumen musik yang disediakan. Ada juga kategori terakhir dalam permainan dalam ruangan yang bermanfaat dalam edukatif sosial seperti "Kostum Profesi PAUD" yang memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi dalam berbagai peran sosial dan mengembangkan pemahaman mereka tentang profesi-profesi di sekitar mereka, "Alat Mainan Pertukangan" dan "Set Bermain Peran/Panggung Boneka" yang juga membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka melalui permainan berpura-pura dan berinteraksi dengan teman-teman mereka.

Jenis permainan APE selanjutnya, digolongkan ke dalam jenis-jenis APE luar ruangan, permainan golongan ini dikategorikan ke dalam 2 jenis, yaitu APE permanen dan APE yang dapat dipindahkan. Permainan kategori permanen terdiri dari "Ayunan", "Seluncuran", dan "Playground". Ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bermain dan bergerak secara bebas dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Permainan APE yang dapat dipindah seperti "Sepeda Roda Tiga", "Simpai (Hula Hoop)", "Titian" dan "Gawang Mini", yang memungkinkan anak-anak untuk bermain dan bergerak di berbagai lokasi sesuai kebutuhan mereka.

Secara umum, kedua golongan permainan ini dapat diklasifikasikan sebagai peralatan bermain yang merangsang sensorimotor dan motorik kasar. Setiap APE memiliki spesifikasi yang berbeda, dan dapat dibagi menjadi dua tipe. Tipe pertama dirancang untuk anak berusia 1 hingga 3 tahun, sementara tipe kedua disiapkan khusus untuk anak berusia 4 hingga 6 tahun.

Tulisan ini akan dibatasi untuk membahas salah satu mainan APE golongan luar ruangan untuk anak berusia 4 hingga 6 tahun, yakni salah satu jenis permainan permanen titian. Mainan ini dirancang untuk melatih keterampilan motorik anak, sambil mengasah insting mereka terhadap kejadian sosial. Kegiatan di luar ruangan memberikan dua manfaat utama bagi anak-anak (Dahlan, 2019). Pertama, mereka dapat menciptakan peluang untuk mengembangkan beragam keterampilan. Selanjutnya, anak-anak dapat memperkaya kemampuan sosial dan emosional mereka, baik melalui usaha yang disengaja maupun tanpa disengaja. Selain itu, kegiatan di luar ruangan juga dapat berdampak positif pada peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak-anak prasekolah (Dahlan, 2019).

Motorik kasar adalah istilah untuk aktivitas fisik yang melibatkan penggunaan otot besar, yang dipengaruhi oleh tahapan perkembangan anak (Safitri & Izzati, 2021). Pentingnya perkembangan motorik kasar dalam pengembangan sosial dan emosional anak terletak pada kemampuan motorik kasar yang baik (Veny Iswantiningtyas & Intan Prastihastari Wijaya, 2015). Dengan memiliki keterampilan tersebut, anak akan mengalami peningkatan rasa percaya diri yang cukup besar. Di samping itu, lingkungan sekitar anak juga akan lebih menerima keberadaannya, yang akan memfasilitasi interaksi sosialnya dengan teman-teman seiring dengan peningkatan kepercayaan dirinya.

Pada dasarnya permainan titian terbuat dari kayu ringan dan kuat, dirancang sebagai alat latihan untuk meningkatkan keseimbangan anak dan dapat dengan mudah dipindahkan. Permainan ini juga termasuk dalam kategori permainan tradisional atau permainan rakyat. Jenis

permainan ini berkembang di masa lalu, terutama di lingkungan pedesaan (Adhani et al., 2014). Permainan ini dimainkan dengan cara meletakkan papan balok di atas kursi dengan ketinggian 10 cm sampai 20 cm, lalu pemain naik ke salah satu ujung balok kayu dan berjalan sampai ujung lainnya.

Penulisan akan mengulas perkembangan permainan titian yang diberi nama Alas Tangkas. Permainan tersebut telah melibatkan penelitian dan observasi yang dilakukan oleh Yanuar Rahman, S.Ds., M.Ds., menghasilkan peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam penggunaannya dikarenakan permainan ini terbuat dari bahan banner 2 dimensi dengan dimensi sebesar 2.25 x 3 meter. Hal ini menjadikan Alas Tangkas lebih ringan, mudah dipindahkan, dan lebih hemat biaya dibandingkan dengan titian tradisional. Terdapat beberapa instruksi pada permainan ini yang di visualisasikan melalui beberapa ilustrasi dan ikon. Selain itu, permainan ini juga telah diujicobakan pada 30 anak berusia 4-6 tahun di Taman Lansia Bandung. Fokus penulisan ini difokuskan pada analisis visual permainan titian untuk meningkatkan fungsinya, diterapkan melalui pendekatan *storytelling*.

Metode

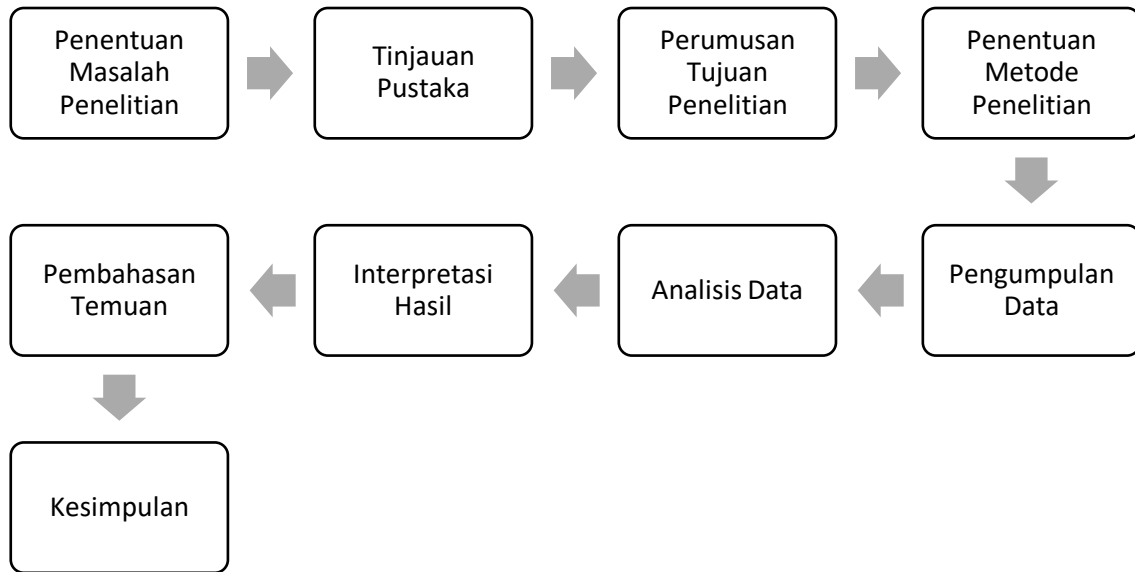
Studi ini menggunakan beberapa metode penelitian yang akan dirinci dalam tiga bagian utama yaitu desain penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

Pertama, dalam hal desain penelitian, studi ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada analisis visual dan pendekatan *storytelling* dalam analisis pengembangan permainan anak usia dini Titian. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendalami pemahaman tentang pengalaman dan persepsi pemain terhadap permainan tersebut. Selain itu, pendekatan ini cocok untuk mengeksplorasi aspek-aspek kompleks dalam pengembangan permainan anak usia dini.

Kedua, metode pengumpulan data yang akan digunakan meliputi wawancara, dan analisis dokumen. Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan perancang permainan sekaligus pengamat pada saat uji coba untuk mendapatkan wawasan tentang pengalaman anak-anak dengan permainan tersebut. Selain itu, analisis dokumen dilakukan terhadap materi pendukung yang terkait dengan pengembangan permainan Titian.

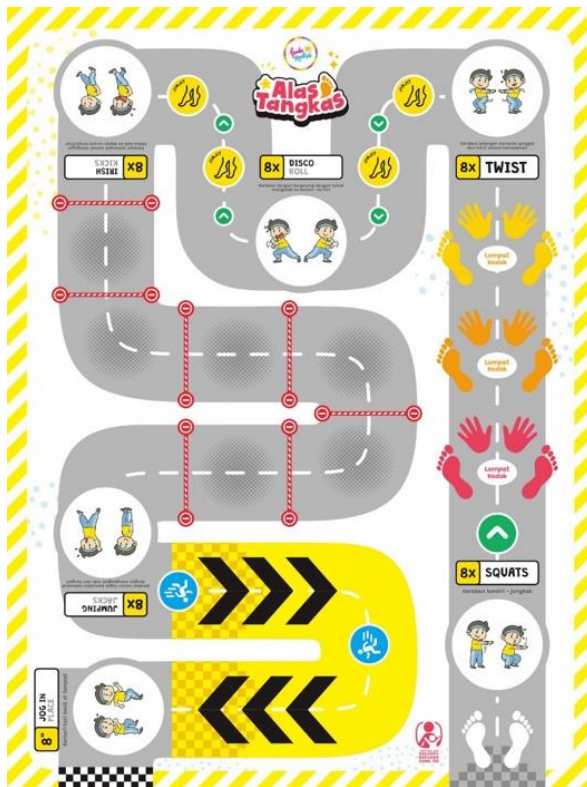
Ketiga, data yang terkumpul akan dianalisis secara kualitatif melalui proses pengkodean, kategorisasi, dan interpretasi. Analisis data akan berfokus pada identitas visual yang terdapat pada desain permainan.

Dengan mengadopsi pendekatan kualitatif dan metode pengumpulan data yang sesuai, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis desain pengembangan permainan anak usia dini Titian dengan pendekatan *storytelling*. Melalui analisis visual dan pendekatan *storytelling*, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas dan kecocokan permainan ini dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini. Bagan alir penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Aliran Penelitian

Hasil dan Pembahasan



Gambar 2. Desain Alas Tangkas

Banner permainan "Alas Tangkas" pada Gambar 2 menampilkan unsur-unsur visual yang menarik perhatian. Jalan yang berkeluk dengan berbagai rintangan dan instruksi menarik minat pemain untuk memulai permainan. Ilustrasi anak kecil yang sedang memperagakan beberapa gerak fisik, digunakan sebagai salah satu cara komunikasi yang efektif dan mudah dipahami oleh pemain. Teks perintah pada tiap aset visual, menjadi point kedua sebagai pendukung kejelasan

instruksi, memberikan pemahaman yang baik kepada para pemain tentang apa yang perlu dilakukan. Adanya panah berwarna putih dan hijau menunjukkan tahap selanjutnya yang perlu dilalui oleh pemain setelah mereka selesai melakukan instruksi/perintah sebelumnya. Objek lurus dan meliuk berwarna abu-abu dengan garis putih patah-patah, dirancang dan disesuaikan dengan jalan raya, hal ini digunakan sebagai rute yang perlu disesuaikan oleh pemain ketika mereka sudah memulai permainan.

Permainan ini dilakukan dengan cara pemain berdiri di atas tanda start, lalu mulai mengikuti rute dan menyelesaikan semua instruksi dengan berurutan. Instruksi-instruksi yang muncul di banner, seperti beberapa gerakan pemanasan fisik, lompat katak, jalan jinjit, berhenti dan berlari. Pemain dikatakan selesai ketika sampai pada instruksi terakhir dan keluar banner permainan melewati tanda finish.

Analisis Identifikasi Visual

Pengembangan desain permainan "Alas Tangkas" merupakan sebuah proses kreatif yang melibatkan pertimbangan mendalam terhadap berbagai elemen desain serta prinsip-prinsip desain yang relevan dalam konteks pengajaran kepada anak usia dini. Desain permainan ini tidak hanya mencakup aspek visual yang menarik perhatian, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana elemen-elemen tersebut dapat berkontribusi pada pengalaman belajar anak-anak. Dalam penelitian ini, akan dilakukan analisis identifikasi visual yang bertujuan untuk merinci unsur-unsur visual yang telah diimplementasikan dalam banner permainan "Alas Tangkas". Melalui metode analisis ini, berbagai elemen visual, seperti warna yang cerah, tipografi yang mudah dibaca, komposisi yang teratur, grafis yang menggambarkan aktivitas permainan, kontras yang mencolok, konsistensi dalam penggunaan elemen visual, dan interaksi pengguna yang intuitif, akan diperinci dan dianalisis secara mendalam untuk memahami implikasi visualnya terhadap pengalaman bermain anak-anak usia dini. Dengan analisis ini, diharapkan akan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang peran elemen-elemen visual dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi perkembangan anak-anak.

Dalam konteks pengembangan permainan anak usia dini, penggunaan elemen-elemen visual yang tepat sangatlah penting untuk memfasilitasi proses belajar dan interaksi anak-anak dengan lingkungan pembelajaran mereka. Oleh karena itu, perancangan desain permainan "Alas Tangkas" tidak hanya memperhatikan aspek estetika semata, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana setiap elemen visual dapat berkontribusi pada pengalaman belajar anak-anak. Analisis identifikasi visual yang akan dilakukan dalam penelitian ini akan mencakup berbagai aspek desain, mulai dari pemilihan warna, penggunaan tipografi yang sesuai, hingga tata letak grafis yang efektif. Dengan memperinci setiap elemen visual dan menganalisisnya secara mendalam, diharapkan dapat lebih memahami bagaimana desain permainan "Alas Tangkas" dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang stimulatif dan mendukung perkembangan anak-anak usia dini secara holistik. Berikut adalah analisis lebih lanjut terhadap elemen visual yang terdapat pada desain permainan "Alas Tangkas".

Tabel 1. Analisis Identifikasi Visual

Elemen Visual	Deskripsi	Hasil Analisis Visual
Warna	Kuning, oranye, merah, biru, hijau, hitam, abu-abu, dan putih.	Warna yang digunakan dalam desain permainan "Alas Tangkas" sangat beragam, mencakup spektrum warna yang mencolok seperti biru, merah, dan kuning, serta penggunaan warna netral seperti putih, abu-abu, dan hitam. Kehadiran warna-warna ini bertujuan untuk menarik perhatian dan menciptakan kontras yang membedakan elemen-elemen visual maupun aset visual yang digunakan dalam permainan.

Typografi	Jenis font yang digunakan adalah sans-serif dengan varian tebal dan tipis, serta berbagai ukuran yang bervariasi.	Penggunaan jenis font sans-serif dengan berbagai varian tebal dan tipis menambah variasi visual dalam teks yang terdapat dalam permainan. Hal ini membantu dalam menyoroti instruksi dan informasi penting bagi pemain. Selain itu, berbagai ukuran teks juga memberikan hierarki visual yang memandu pemain dalam membaca informasi dengan lebih mudah.
Komposisi	Komposisi desain permainan ini didominasi oleh jalur permainan yang mengalir, dengan pola lurus dan meliuk. Di sepanjang jalur, terdapat berbagai elemen desain seperti gambar instruksi yang diletakkan secara berurutan untuk memandu perhatian pemain, serta logo permainan yang diletakkan pada bagian atas tengah untuk memperkuat identitas merek permainan.	Desain permainan Titian didominasi oleh jalur permainan yang mengalir, memberikan panduan visual yang jelas bagi pemain tentang arah pergerakan dalam permainan. Penempatan gambar instruksi secara berurutan di sepanjang jalur membantu memandu perhatian pemain pada setiap langkah permainan, sementara logo permainan yang menonjol di bagian atas tengah memperkuat identitas merek permainan secara visual.
Grafis	Grafis yang terdapat dalam desain ini meliputi vektor, ilustrasi, ikon, dan diagram alir.	Desain permainan ini menggabungkan berbagai jenis grafis, seperti vektor untuk menggambarkan elemen-elemen permainan, ilustrasi untuk menambahkan elemen naratif, ikon untuk menyampaikan instruksi atau informasi, dan diagram alir untuk memvisualisasikan alur permainan. Kehadiran grafis-grafis ini memperkaya pengalaman visual pemain dan membantu dalam pemahaman tentang mekanisme permainan.
Kontras	Poin utama dengan berbagai warna redup berada pada latar belakang putih.	Kontras antara elemen-elemen visual dengan latar belakang putih membuat poin utama dalam permainan menjadi lebih menonjol dan mudah terlihat. Warna-warna redup yang digunakan untuk elemen-elemen ini memberikan fokus visual yang kuat dan meningkatkan daya baca informasi dalam permainan.
Konsistensi	Konsistensi warna pada beberapa elemen grafis.	Penggunaan warna yang konsisten pada elemen-elemen grafis tertentu, seperti penggunaan warna tertentu untuk menyoroti instruksi atau jenis grafis tertentu, membantu dalam memperkuat identitas visual permainan. Konsistensi ini juga membantu dalam membangun kohesi visual dalam keseluruhan desain permainan.
Interaksi Pengguna	Interaksi permainan ini digolongkan sebagai interaksi gambar dan antar muka berbasis perintah.	Desain permainan ini menekankan interaksi gambar dan antarmuka yang didasarkan pada perintah, memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan elemen-elemen visual dalam permainan dengan cara yang intuitif dan langsung. Penggunaan gambar dan simbol-simbol instruksional mempermudah pemahaman pemain terhadap tindakan yang harus dilakukan dalam permainan.

Tabel 1 tersebut menguraikan hasil dari analisis identifikasi visual yang dilakukan dalam penelitian ini terhadap desain permainan Titian "Alas Tangkas. Analisis ini bertujuan untuk memahami komponen-komponen visual yang digunakan dalam desain permainan tersebut serta implikasi visualnya terhadap pengalaman bermain anak-anak. Dengan memperinci elemen-elemen visual seperti warna, tipografi, komposisi, grafis, kontras, konsistensi, dan interaksi pengguna, penelitian ini mampu memahami bagaimana elemen-elemen tersebut

berinteraksi satu sama lain dalam menciptakan pengalaman visual yang kohesif dan menarik bagi pemain yang digolongkan sebagai anak usia dini. Secara keseluruhan, hasil analisis ini memberikan pemahaman tentang struktur visual dan komponen-komponen yang ada dalam desain permainan "Alas Tangkas".

Visual Storytelling

Analisis visual *storytelling* merupakan proses mendalam untuk memahami bagaimana elemen-elemen visual mengkomunikasikan tujuan dan pesan utama cerita. Setiap aspek visual dipertimbangkan untuk memastikan bahwa cerita tersampaikan dengan jelas dan kuat kepada audiens. Penting untuk memahami apa yang ingin disampaikan dalam desain dan bagaimana pesan tersebut harus diinterpretasikan oleh audiens. Ini membantu dalam memandu pemilihan elemen visual yang tepat untuk memperkuat pesan utama.

Analisis komposisi visual melibatkan penelusuran cara di mana elemen-elemen cerita disusun dalam ruang visual. Komposisi yang efektif memperhatikan keseimbangan, arah pandangan, dan fokus visual untuk memandu audiens melalui alur cerita dengan lancar. Pemilihan sudut pandang dan *framing* juga dapat memengaruhi cara audiens merasakan dan memahami cerita. Selanjutnya, analisis warna dan kontras mempertimbangkan bagaimana penggunaan warna dan perbedaan kontras memengaruhi *mood* dan emosi audiens. Warna yang cerah atau gelap, serta kontras yang tajam atau lembut, dapat memberikan dimensi tambahan pada cerita dan menarik perhatian pada elemen penting.

Evaluasi isi teks melibatkan penilaian terhadap kejelasan, kecocokan, dan konsistensi teks dalam konteks cerita. Teks yang tepat tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga berkontribusi pada atmosfer dan karakter cerita. Tinjauan penggunaan gambar dan grafis mempertimbangkan bagaimana elemen-elemen visual ini berinteraksi dengan teks untuk memperkuat cerita. Gambar dan grafis dapat menyediakan ilustrasi yang memperjelas konsep atau situasi dalam cerita, serta menambah dimensi visual yang menarik bagi audiens. Analisis detail kecil membantu dalam mengidentifikasi elemen-elemen visual yang mungkin terlewatkan pada pandangan pertama tetapi memiliki dampak signifikan pada pengalaman cerita secara keseluruhan.

Tabel 2. Analisis Visual *Storytelling*

Elemen Analisis	Deskripsi Analisis
Tujuan dan Pesan Utama	Desain permainan ini bertujuan untuk membuka dan melatih kemampuan tubuh pada anak usia dini. Seperti motorik kasar, kemampuan bersosialisasi, kemampuan untuk tetap fokus terhadap instruksi, dan mengatur emosional.
Komposisi Visual	Desain permainan memiliki gambar jalan raya yang dominan hampir memenuhi bidang desain dengan nama permainan yang kecil di atasnya. Pada bagian terdepan rute jalan, terdapat berbagai tanda visual dan informasi tentang instruksi apa saja yang harus dilakukan oleh pemain. Komposisi ini menciptakan hierarki yang jelas dengan fokus pada instruksi permainan.
Penelusuran Alur Cerita	Mata pemain difokuskan untuk memperhatikan instruksi demi instruksi, sesuai dengan urutan tatanannya. Dengan penggunaan visual jalan raya, pemain akan diarahkan untuk menyelesaikan instruksi yang tepat sesuai urutannya. Alur cerita ini mengarahkan pemain pertama tama untuk mengalihkan penglihatannya pada instruksi yang dikomunikasikan dalam visual, dan kemudian menelusuri visual jalan untuk melakukan instruksi berikutnya.
Warna dan Kontras	Warna-warna cerah pada latar belakang seperti putih dan kuning digunakan untuk memperjelas instruksi dan rute sebagai tujuan utama dalam desain ini. Selain itu, warna cerah seperti putih dan kuning juga membawa suasana lebih ceria dan membuat tampilan desain secara keseluruhan lebih bersih dan luas. Kontras antara warna latar belakang dan teks membuat teks menjadi mudah dibaca.

Evaluasi Isi Teks	Secara keseluruhan, penggunaan teks didominasi untuk penggunaan intruksi dan informasi terkait instruksi tersebut. Informasi teks yang diberikan singkat, jelas, dan mudah di mengerti. Nama instruksi dan jumlah pengulangannya yang ditampilkan dengan huruf besar yang mudah digolongkan.
Tinjauan Penggunaan Gambar dan Grafik	Gambar ilustrasi anak kecil yang memperagakan suatu kegiatan fisik, menarik minat untuk menirukan gerakan yang dikomunikasikan dalam ilustrasi. Selain itu, instruksi lompat katak yang dikomunikasikan dalam icon telapak tangan dan kaki sejumlah tiga juga menarik emosi dan semangat pemain untuk melompat dan menyesuaikan telapak tangan dan kaki mereka terhadap icon. Tanda start dan finis juga menggugah minat pemain untuk melakukan permainan ini dengan cepat seolah olah mereka berada didalam jalur balapan.
Detail Kecil	Garis miring kuning patah-patah yang berada pada setiap sisi permainan menjadi sebuah detail kecil yang tidak terlalu terpikirkan. Aset visual ini menceritakan seolah olah batas aman penonton dalam sebuah jalur balapan.
Kesesuaian dan Efektivitas	Secara keseluruhan, banner permainan ini berhasil mengkomunikasikan instruksi yang ada didalamnya terhadap pemain. Komposisi visual yang tepat, alur cerita mudah diikuti, dan informasi yang diberikan cukup untuk penuntun pemain dalam menyelesaikan permainan.

Tabel 2 tersebut menjelaskan bagaimana elemen visual yang terdapat di dalamnya berinteraksi terhadap pemain, analisis ini juga mengungkapkan bahwa desain permainan ini telah berhasil mengkomunikasikan instruksi melalui visual. Dalam percobaan yang telah dilakukan selama ini dengan alas main yang tersedia/eksisting, anak-anak tetap mampu melakukan kegiatan stimulasi motorik kasar dengan alas main secara berulang-ulang dengan frekuensi rata-rata sekitar 4-5 kali. Hal ini diharapkan dapat lebih meningkatkan keterampilan motorik anak-anak, terutama jika mereka mendapatkan bimbingan dari guru atau orang tua.

Namun, terdapat sedikit kekurangan, pendekatan cerita dalam pengembangan permainan anak usia dini merupakan elemen kunci yang mempengaruhi pengalaman bermain anak-anak. Dalam konteks ini, penting untuk mempertimbangkan kontekstualitas cerita yang digunakan dalam permainan, mengingat hal ini akan memengaruhi minat, keterlibatan, dan pembelajaran anak-anak. Secara gestalt, desain permainan ini dirancang dan disesuaikan dengan pendekatan cerita yang mengambil tema lalu lintas atau trek balap. Hal ini dirasa kurang sesuai dengan pengalaman anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, melihat instruksi yang terdapat pada permainan ini tidak semestinya dilakukan di jalan raya. Memperkenalkan anak-anak pada konsep jalan raya dalam konteks permainan dikhawatirkan dapat menyebabkan pemahaman yang salah tentang keselamatan di jalan. Untuk menghindari hal buruk yang terjadi, penting untuk merancang permainan dengan keselamatan anak sebagai prioritas utama. Permainan haruslah disesuaikan dengan pemahaman anak-anak usia dini, serta mempromosikan kesadaran akan keselamatan dan perilaku yang aman. Sebagai contoh, menggunakan nuansa hutan atau petualangan alam mungkin akan lebih relevan dan menarik bagi anak-anak karena lebih sesuai dengan kegiatan mereka yang lebih sering bermain di alam terbuka.

Anak-anak pada usia dini cenderung memiliki minat yang tinggi dalam eksplorasi alam dan kegiatan di luar ruangan. Mereka menemukan kegembiraan dan kegembiraan dalam bermain di taman bermain, menjelajahi hutan, atau bermain di taman. Oleh karena itu, mengambil tema yang mencerminkan pengalaman alamiah dan kegiatan mereka sehari-hari dapat lebih menarik bagi anak-anak. Nuansa hutan atau petualangan alam menawarkan kesempatan untuk memperluas imajinasi anak-anak, memicu rasa ingin tahu mereka tentang alam, dan meningkatkan koneksi mereka dengan lingkungan sekitar.

Selain itu, penting untuk diperhatikan adalah bahwa pada usia dini, anak-anak lebih cenderung belajar secara efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi fisik dengan lingkungan sekitar. Dengan menghadirkan cerita-cerita yang mencerminkan pengalaman alam dan kegiatan luar ruangan, permainan dapat menjadi lebih relevan bagi anak-anak, mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas fisik dan imajinatif. Hal ini akan membantu mengurangi potensi kebosanan dan ketidakminatan dalam bermain, serta meningkatkan kesempatan untuk pembelajaran yang menyenangkan dan berharga.

Selain aspek kesesuaian dengan kehidupan sehari-hari dan nilai pendidikan, pemilihan tema cerita juga harus memperhitungkan keberagaman dan inklusivitas. Menyediakan berbagai tema cerita yang mencakup beragam budaya, latar belakang, dan pengalaman dapat membantu memastikan bahwa semua anak merasa diakui dan termotivasi untuk berpartisipasi. Dengan demikian, penggunaan tema cerita yang mencerminkan keanekaragaman dan inklusivitas dapat membantu menciptakan lingkungan bermain yang positif dan mendukung bagi semua anak.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap tabel yang memperinci unsur-unsur visual dalam desain permainan, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan Titian "Alas Tangkas" memiliki potensi besar dalam meningkatkan pengalaman bermain anak-anak dan merangsang perkembangan motorik kasar mereka.

Analisis unsur-unsur visual dalam desain permainan mengungkapkan keberagaman elemen yang digunakan, mulai dari warna, tipografi, komposisi, grafis, hingga interaksi pengguna. Penggunaan warna, garis, bentuk, dan berbagai elemen desain lainnya telah dipertimbangkan dengan cermat untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan memikat bagi pemain. Namun, perlu diakui bahwa pendekatan cerita dengan tema jalan raya dalam permainan ini memerlukan penyesuaian dan perbaikan.

Namun, perlu diakui bahwa pendekatan *storytelling* dengan tema jalan raya dalam permainan ini memerlukan penyesuaian dan perbaikan. Mengingat bahwa pendekatan *storytelling* merupakan salah satu kunci pengalaman bermain, pendekatan dengan tema jalan raya tidak relevan saat dikaitkan dengan instruksi yang ada. Hal ini disebabkan perintah yang ada di dalam permainan, tidak sesuai jika dilakukan di jalan raya. Oleh karena itu, lebih tepat jika permainan "Alas Tangkas" mengadopsi pendekatan *storytelling* dengan tema hutan atau petualangan alam. Penerapan pendekatan *storytelling* dengan tema visual hutan atau petualangan alam juga lebih mendukung imajinasi dan instruksi aktivitas fisik yang terdapat pada banner.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa kombinasi antara desain visual yang menarik dan pendekatan *storytelling* yang kuat memiliki dampak positif dalam pengembangan permainan anak-anak. Permainan Titian dengan pendekatan ini mampu tidak hanya menghibur anak-anak, tetapi juga merangsang perkembangan motorik kasar mereka secara efektif. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan lebih lanjut terhadap permainan ini dapat menjadi kontribusi yang berharga dalam konteks pendidikan dan pengembangan anak usia dini.

Daftar Referensi

Adhani, D. N., & Hidayah, I. T. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-Ularan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*

- Anak Usia Dini, 1(2), 137-146.
<https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaultrunojoyo/article/view/3561>
- Adriani, F. V., Marmawi, R., & Amalia, A. (2021). Strategi penanaman nilai kejujuran pada anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Pontianak Barat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* (JPPK), 10(3), 1177-1184.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/45626>
- Buadanani, B., & Suryana, D. (2021). Upaya meningkatkan kosa kata pada anak usia dini melalui permainan tradisional Pancasila Lima Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951>
- Chandra, W. E. S., & Eliza, D. (2020). Pengaruh permainan magic card terhadap kemampuan bercerita anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 820-830.
<https://mail.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/460>
- Dahlan, D. N. A. (2019). Identifikasi dan optimalisasi permainan outdoor dalam pembelajaran pada taman kanak-kanak di desa Bakungan kecamatan Loa Janan. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 1(2), 99–110. <https://doi.org/10.21093/sajie.v1i2.1488>
- Failsofah. (2019). Total *physical response-storytelling* salah satu pendekatan komunikatif pada pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 9(2), 60-65. <https://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/349>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2015). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan tradisional gobak sodor. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 1(2).
- Kholidah, N., & Fatima, M. (2022). Media alat permainan edukatif pohon malaikat dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Maqasiduna: Journal of Education, Humanities, and Social Sciences*, 2(01). <https://doi.org/10.59174/mqs.v2i01.25>
- Nirmala, A. &. (2018). Permainan tradisonal sebagai upaya menstimulus tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 1(2), 31-38.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/eceji/article/view/32406>
- Rahman, Y., Arumsari, R. Y., & Azhar, D. A. (2020). Perancangan purwarupa kartu belajar bertekstur sebagai media untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 5(01), 128-143.
<https://doi.org/10.25124/demandia.v5i01.2729>
- Safitri, S., & Izzati, I. (2021). Pelaksanaan pengembangan motorik kasar anak usia dini di taman kanak-kanak Harapan Pangian Lintau Buo. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 141. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.986>
- Travelancya, T. (2021). Penerapan metode bercerita dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini di *raudlatul athfal* Ihyaul Islam Prasi Gading. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1). <https://doi.org/10.33367/jiee.v3i1.1541>
- Widiyarto, S., Setyowati, L., Mubasyira, M., Rizkiyah, N., Sandiar, L., & Sartono, L. N. (2023). Efektivitas story telling dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri 6 kota Bekasi. *Journal on Education*, 5(4), 16334-16341. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.1396>



Widiyanto, S., Sunendar, D., Sumiyadi, S., & Permadi, T. (2023). Pengenalan sastra untuk siswa taman kanak-kanak (studi kasus pada tradisi Gawai Dayak). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 467–478. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3796>

