

# **DESAIN SARANA PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS KEBUDAYAAN TRADISIONAL INDONESIA**

Kristia Lani Diana

Desain dan Manajemen Produk, Universitas Surabaya

## **ABSTRAK**

Desain sarana permainan edukatif adalah suatu rancangan akan sarana bermain yang memiliki nilai edukasi atau pendidikan bagi anak-anak. Sarana atau alat bantu ini ditujukan untuk anak usia 6-11 tahun atau masa-masa sekolah dasar. Pada masa sekarang ini, anak-anak usia tersebut umumnya tidak lagi memiliki pengetahuan dan kecintaan terhadap budaya tradisional Indonesia, karena mereka hanya terpacu pada perkembangan yang bersifat akademis semata. Kebudayaan tradisional adalah segala bentuk pemikiran manusia berupa adat istiadat, kesenian, kepercayaan yang telah turun-temurun. Namun saat ini kebudayaan sudah mulai dilupakan oleh generasi muda yang tenggelam dalam dunia teknologi. Salah satu bentuk budaya yang mulai terlupakan tersebut adalah pewayangan. Wayang saat ini sudah mulai terlupakan karena dianggap tidak menarik, untuk itu perlu adanya suatu desain untuk membuatnya kembali dicintai khususnya oleh anak-anak.

Dengan menggunakan metode kreatif dan observasi, sarana permainan edukatif yang bernama Kotak Dongeng akan menjadi solusinya. Kotak Dongeng mengangkat kembali pewayangan dan menyajikannya dengan tampilan yang lebih menarik serta sistem permainan yang tidak hanya mengasyikkan namun juga akan memacu kreativitas dan imajinasi anak yang memainkannya. Kreativitas dan juga imajinasi menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan anak. Dengan Kreativitas dan juga imajinasi yang baik anak akan berkembang menjadi pribadi yang lebih unggul di masa mendatang.

Kata kunci : permainan edukatif, kebudayaan, wayang, kreativitas.

# EDUCATION GAME DESIGN BASED ON INDONESIAN TRADITIONAL CULTURE

Kristia Lani Diana

Design and Management of Product, University of Surabaya

## ABSTRACT

*Education games, a dedicated type of games in which kids was mentioned to be learning an educational point also provided them with attractiveness of a games – had become an interesting way for teaching. This means of educative play was meant for those in the aged of 6 up to 11 years old, especially those in elementary school ages. Recent day development of education has no longer had interest in Indonesian traditional culture, instead they only proposed to ‘nowadays’ culture, which somehow had some points differed with the Indonesian cultural points.*

*The Indonesian heritages was referred to those related with the culture, arts, believes, and any other cultural heritage that had been remained in the certain population for ages. Recent founding had somehow disappointing, since the young generation of Indonesian seems like had already forgotten their cultural heritage. The examples might just the ones that usually the old generation appreciate most, “Wayang”. Not many of those young generations had known the interest of this kind of art; they found that this media was boring, obsolete, and out-of-era.*

*We came with the idea to turn this “wayang” back to the era, by introducing “Kotak Dongeng”, an innovation destined to bring back memories to those the old generation, and especially stimulate the young generation to be keep in contact with the Indonesian heritage. “Kotak Dongeng” was mentioned to be a bridge in between the recent technologies and Indonesian traditional culture, by introducing a more creative attractive way of playing and learning traditional coulture, “Wayang”. Supposed that by this kind of interesting play of “wayang”, child creativity and imagination would be triggered, and resulting in more satisfying new generation of Indonesian that respects both the Indonesian culture heritage and well-known of recent technology.*

Keywords: educational games, Traditional culture, Wayang, creativity.