

ABSTRAK

PERMAINAN EDUKATIF UNTUK BELAJAR MENANAM BAGI ANAK

USIA 3 – 5 TAHUN

Oleh

LYDIA LINGKE

NRP . 6086803

Seiring dengan perkembangan jaman dan dengan kemajuan teknologi permainan anak – anak pun ikut mengalami pergeseran ke gadget dan video game. Hal ini dikhawatirkan menimbulkan efek negatif pada anak seperti anak menjadi kurang bergerak dan kurang mengenal alam dan lingkungannya. Seiring dengan kesadaran manusia terhadap pemanasan global maka banyak timbul gerakan menanam pohon dan sejenisnya. Produk ini dirancang dengan tujuan untuk menarik minat anak terhadap cara menanam dan merawat tanaman. Selain itu juga untuk melatih motorik, daya pikir, dan imajinasi anak pada masa emas perkembangan anak yaitu usia 3 – 5 tahun. Oleh karena itu, perancang mendesain alat permainan yang dapat mencakup beberapa aspek kecerdasan dalam satu produk. Proses desain dimulai dengan pengumpulan data observasi lapangan terhadap produk pembanding dan konsumen. Perancang kemudian mengambil sintesa dari hasil observasi. Menerapkan konsep sederhana dan atraktif yang sesuai dengan kebutuhan bermain anak. Hasil perancangan merupakan *prototype* produk yang memiliki fungsi yang sama dengan produk asli nantinya. Material serta rupa produk dibuat semenarik dan seefisien mungkin namun tetap pada jalur konsep produk awal.

Hasil akhir dari penelitian ini ialah alat permainan edukatif dengan tujuan utama untuk mengajarkan anak menanam dan merawat tanaman, serta membantu mengembangkan beberapa aspek kecerdasan anak.

Beberapa konsumen dalam hal ini pengguna maupun pengamat yang telah mencoba produk dan menilai produk ini cukup bagus. Produk dinilai inovatif dan menarik untuk digunakan anak - anak.

Kata kunci : Permainan Edukatif, Tanaman, Anak usia 3 – 5 tahun.

ABSTRACT

PLANTING EDUCATION TOYS FOR CHILDREN'S AGE 3 – 5 YEARS OLD

By

LYDIA LINGKE

NRP . 6086803

Nowadays, toy's trend toward to gadget and video game in advance technology. This situation will make a negative effect to children and makes them become insensitive in society and less mobile. Along with global warming issue recently, people begin to plant a tree and etc. This product is designed with that purpose, to make a child become interesting with planting and caring for plants. Furthermore, it will enhance the motoric sensor, memory and child's imagination between age 3-5 years old. Therefore, the designer makes a toy to cover in several aspect (like intelligent aspect) into one product. This process is beginning with collecting a data and observing against competitor product and directly to customer itself. The result from synthesis and observation is applying a simple concept and attractive which is suitable for children play. This prototype has a function like the original one. The material such form of the product is designed attractive and efficiently but still using the beginning of the concept The final observation is an educative toys which have a main goal to teach the children to plant and caring for plants as well as the intelligence growth. In this case, several customer whom are user and the observer are trying this product and give a good appraisal for it. This product is innovative and attractive for children.

Keywords : Educative Toys, Plant, 3 – 5 years old Kids