

## ABSTRAK

### PERANCANGAN DESAIN RUMAH-RUMAHAN UNTUK ANAK USIA DINI

Oleh :

REZKI RAHAYU SETYANINGRUM

6116033

Bermain peran (*Role play*) adalah salah satu permainan yang sangat bermanfaat untuk kecerdasan anak. Kecerdasan ini meliputi imajinasi dan kreativitas, untuk membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti permainan peran sering dimainkan anak berusia 3 hingga 5 tahun. Namun pada kenyataannya banyak orang tua yang kurang dapat memahami dan memfasilitasi kegiatan bermain peran (*roleplay*) dengan sebuah mainan seperti rumah-rumahan (*Play house*). Perancangan desain ini dilakukan agar produk rumah-rumahan dapat dimainkan oleh semua gender serta mampu memicu kreativitas dan imajinasi anak usia dini. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Metode ini cenderung menggunakan analisis fakta di lapangan. Sumber data dalam penelitian ini melalui buku dan juga internet. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Observasi, FGD dan IDI secara langsung dengan beberapa anak, psikolog, orang tua dan pihak perusahaan. Berdasarkan hasil penelitian terhadap perancangan desain rumah-rumahan untuk anak usia dini, ditemukan beberapa hal yang berkenaan dengan minat anak terhadap permainan rumah-rumahan.

Kata kunci : *Kreativitas, Anak usia dini, Imajinasi, Permainan*

## **ABSTRACT**

### **PLAYHOUSE DESIGN FOR EARLY CHILDHOOD**

By :

REZKI RAHAYU SETYANINGRUM

6116033

*Playing the role (Role play) is one of the games that are beneficial to children's intelligence. This intelligence includes the imagination and creativity, to help optimize growth and development of young children. Based on observations made by researchers game often played the role of children aged 3 to 5 years. But in fact, many parents are less able to understand and play the role of facilitating activity (roleplay) with a toy such as home-style (Play house). The design is done so that the product design houses can be played by all genders and able to spark creativity and imagination of young children. The method used is a qualitative and quantitative methods. This method tends to use the analysis of facts on the ground. Sources of data in this research through books and the internet. Data was collected through observation, FGD and IDI directly with some children, psychologists, parents and employers. Based on the results of research on designing the playhouse for early childhood, found some things pertaining to the interests of children to the playhouse.*

*Keywords : Creativity, Early childhood, Imagination, Games*