

ABSTRAK

Perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan kognitif atau bahasa, perkembangan emosi, perkembangan psiko-sosial, dan perkembangan psiko-motorik. Menurut hasil survei yang telah dilakukan, terdapat 46,51% responden yang memprioritaskan perkembangan psiko-motorik merupakan aspek yang paling kritis dalam perkembangan anak usia 2-4 tahun. Perkembangan psiko-motorik terdiri dari motorik halus dan motorik kasar. Hasil survei menunjukkan 67,44% responden menyatakan bahwa motorik halus merupakan aspek psiko-motorik yang paling kritis, dan membutuhkan pelatihan sejak dini untuk anak usia 2-4 tahun. Menurut hasil wawancara kepada ahli terapi anak, terhambatnya perkembangan motorik halus anak disebabkan oleh 2 faktor utama yaitu perlakuan orangtua terhadap anak seperti aktivitas makan yang masih disuapi dan faktor penggunaan *gadget* yang seharusnya belum ditujukan kepada anak usia di bawah 5 tahun.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang mainan untuk melatih motorik halus anak usia 2-4 tahun di Sanggar Kreativitas Universitas Surabaya. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan metode *Kansei Engineering* dan manajemen pengembangan produk. Menurut hasil survei yang telah dilakukan, terdapat 46,51% responden memilih mainan yang dirancang menggunakan tema buah-buahan. Berdasarkan analisis *Kansei Engineering*, dapat diketahui terdapat tiga dari sepuluh *kansei words* yang menjadi pertimbangan utama dalam perancangan mainan ini, yaitu ,awet', ,unik', dan ,menyenangkan'. Dari sepuluh *kansei words* yang ada, maka diterjemahkan menjadi *customer needs*. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat diketahui terdapat empat dari 10 *needs* yang memiliki bobot tertinggi dan menjadi prioritas utama, yaitu ,aman saat digunakan' (18,69%), ,nyaman saat digunakan' (14,14%), ,edukatif' (11,35%), dan ,mudah dimainkan' (11,16%).

Fruitful merupakan hasil perancangan mainan untuk melatih motorik halus khusus anak usia 2-4 tahun yang sesuai dengan kebutuhan konsumen. *Fruitful* terdiri dari tiga fitur utama yaitu *fruit pie*, *fruit satay*, dan *fruit train*. Material utama yang digunakan adalah *Medium Density Fibreboard* (MDF), *Polyvinyl Chloride* (PVC) tipe C, dan vinyl. Pada mainan ini juga terdapat dua alat bantu operasional yaitu sendok dan jepitan, sehingga dapat membantu kekuatan tangan anak usia 2-4 tahun. Berdasarkan hasil *concept testing* yang telah dilakukan, terdapat 70% responden yang berminat membeli mainan ini dengan harga antara Rp200.000-Rp400.000. Setelah dilakukan analisis ekonomi, investasi yang dibutuhkan untuk merealisasikan produk ini adalah sebesar Rp389.044 setiap unit. Selain itu, berdasarkan hasil *market testing* yang telah dilakukan, terdapat 100% responden yang terdiri dari kakak pembimbing dan orangtua di Sanggar Kreativitas Universitas Surabaya menyatakan bahwa *Fruitful* telah memenuhi kebutuhan konsumen untuk dapat membantu perkembangan motorik halus anak.

Kata kunci : Motorik halus anak, *Kansei Engineering*, *Fruitful*, Sanggar Kreativitas Universitas Surabaya