

ABSTRAK

Pada era *modern* ini tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan *gadget* telah mendominasi pada kehidupan manusia. Hal ini tidak terkecuali pada anak-anak. Pada zaman ini anak umur 2-5 tahun sebagian besar telah menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terbukti dari hasil survei yang telah dilakukan sebanyak 88,4% responden menyatakan bahwa anaknya bermain menggunakan *gadget*. Tidak hanya itu, berdasarkan hasil survei didapatkan sebesar 52,6% menyatakan bahwa anaknya bermain *gadget* selama 2-3 jam. Hal ini jika dilihat dari sudut pandang ahli terapi merupakan hal yang kurang baik bagi perkembangan anak karena durasi maksimum yang baik dalam penggunaan *gadget* bagi anak umur 2-5 tahun hanya 1 jam per hari. Dengan maraknya penggunaan *gadget* pada umur 2-5 tahun, anak pada zaman ini banyak memiliki kekurangan dari segi motorik anak. Aspek motorik anak yang tidak dilatih dengan baik akan memiliki dampak yang cukup signifikan untuk proses tumbuh kembang anak di tahap selanjutnya. Dari sudut pandang terapis anak, banyak orang tua zaman ini yang berkonsultasi dan menerapi anaknya dikarenakan gangguan yang disebabkan motorik anak yang tidak diperhatikan waktu kecil. Sistem motorik anak sebagian besar dibagi menjadi 2 yaitu motorik kasar dan halus. Untuk dapat melatih motorik halus dengan baik, maka motorik kasar anak harus dilatih terlebih dahulu. Pada Sanggar Kreativitas Universitas Surabaya telah memiliki beberapa permainan untuk melatih motorik dan mengedukasi anak umur 2-5 tahun. Akan tetapi, mainan untuk melatih motorik kasar anak masih dirasa kurang. Terdapat beberapa batasan yang harus diperhitungkan dalam penempatan mainan untuk melatih motorik kasar anak yaitu batasan tempat.

Dalam perancangan mainan untuk melatih motorik kasar di Sanggar Kreativitas Universitas Surabaya akan dilakukan dengan beberapa pendekatan yaitu dengan metode *Kansei Engineering* dan manajemen pengembangan produk. Pendekatan tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan konsumen sehingga proses perancangan desain mainan akan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan konsumen. Dalam proses pengumpulan data tersebut, akan dilakukan dengan beberapa metode yakni *interview*, pembagian kuesioner, pengukuran dimensi antropometri secara langsung, menyajikan hasil *prototype* dan video animasi produk. Dari hasil survei yang telah dilakukan, sebesar 79,1% responden memilih permainan melempar dan permainan memanjat untuk melatih motorik kasar. Dengan melalui beberapa tahap identifikasi dan analisis, *Mini Set Climbing* merupakan hasil perancangan mainan untuk melatih motorik kasar untuk anak umur 2-5 tahun yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan konsumen. Desain *Mini Set Climbing* ini telah mempertimbangan banyak aspek seperti kenyamanan, keamanan, multifungsi, estetika produk, minimalis, dan sesuai dengan antropometri anak umur 2-5 tahun. Fokus utama dari mainan ini bukan hanya sekedar mainan anak, namun dapat melatih sistem motorik kasar anak dan mengedukasi pengetahuan anak. Untuk melatih motorik kasar anak, mainan ini dilengkapi dengan beberapa level permainan memanjat untuk anak umur 2-5 tahun. Tidak hanya itu, pada *Mini Set Climbing* juga terdapat permainan melempar bola dan memasukan ke dalam lubang yang berwarna, hal ini ditujukan untuk mengedukasi anak umur 2-5 tahun mengenai pengetahuan akan warna. *Mini Set Climbing* ini didesain dengan menggunakan bahan dasar kayu sebagai kerangka utama dan akan dibandrol dengan harga Rp 2,499,999. Untuk melihat respon dan menguji konsep mainan, terdapat tahap *market testing* yang dilakukan dengan cara pembuatan *prototype Mini Set Climbing* dan pembuatan video animasi *Mini Set Climbing*. Dari hasil *market testing* yang telah dilakukan, sebesar 100% pengajar/kakak pendamping di Sanggar Kreativitas Universitas Surabaya menyatakan bahwa mainan *Mini Set Climbing* ini telah dapat membantu anak untuk melatih sistem motorik kasar. Selain itu, berdasarkan hasil survei *Market Testing* didapatkan bahwa sebesar 46,7% responden berminat membeli mainan ini dengan harga Rp. 2,499,999.

Kata kunci: Sistem motorik anak, *Kansei Engineering*, *Mini Set Climbing*, Sanggar Kreativitas Universitas Surabaya.