

ABSTRAK

PERANCANGAN MAINAN EDUKASI MELATIH SENSOR MOTORIK HALUS MENGACU PADA *WARAK NGENDOG*

Oleh :

William Wicaksono

NRP: 180115032

Sensor motorik berguna menggerakkan saraf dalam tubuh manusia. Motorik anak sangat dibutuhkan dalam mengembangkan kemampuan kognitif. Sensor motorik terdiri dari motorik halus, motorik kasar, dan gerak refleks. Peneliti memberikan batasan masalah pada sensor motorik halus, Karena sensor ini dibutuhkan anak usia 4-6 tahun sebagai dasar motorik kasar. Seperti halnya kemampuan motorik kasar yang memungkinkan anak untuk melakukan tugas sehari-hari, seperti bangun dari tempat tidur dan keluar kamar untuk sarapan, kemampuan motorik halus memungkinkan untuk meningkatkan kemandirian dalam hal yang lebih kecil tapi sama pentingnya, seperti membuka pintu, menutup ritsleting, menyikat gigi, mencuci tangan, dan lain-lain. Untuk itu perlu adanya sebuah wadah atau alat yang dapat melatih sensor motorik tersebut. Media mainan yang dapat melatih sensor motorik halus anak, sudah cukup banyak beredar di pasaran Indonesia dengan didominasi mainan yang menggunakan karakter dari luar negeri. Untuk itu perlu adanya mainan yang menggunakan karakter asli dari budaya Indonesia, dan sekaligus dapat diperkenalkan kepada anak sejak usia dini. Melihat permasalahan ini peneliti merasa perlu untuk membuat mainan dengan karakter asli budaya Indonesia yang dapat melatih sensor motorik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berupa observasi dan wawancara serta metode kuantitatif berupa kuisioner yang dilakukan di Sekolah dasar IVY School. Sistem mainan menggunakan ball joint dengan fitur AR dan berbentuk karakter Warak Ngendog yang terlihat realistis menjadi dasar pembuatan mainan. adanya mainan tersebut, diharapkan anak dapat melatih sensor motorik mereka dan memiliki rasa penasaran untuk mengetahui lebih lanjut tentang kebudayaan Indonesia.

Kata kunci : mainan, bongkar pasang, sensor motorik halus, *Augmented Reality*, *warak ngendog*.

ABSTRACT

EDUCATION TOYS DESIGN TO TRAIN SOFT MOTORIC SENSOR INSPIRED WITH WARAK NGENDOG CHARACTER

By :

William Wicaksono

NRP: 180115032

Motor sensor is useful to move nerve in the human body. Child motor are needed to develop the cognitive abilities, which is, consisting of fine motor sensors, gross motor sensors, and motion reflexes. The researcher limits the problem of fine mortal sensors, because this sensor is needed for children aged 4-6 years, as a gross motoric basis, and must be developed in the preschool year. Like gross motor skills that allow children to carry out daily tasks, such as getting out of bed and going out to the breakfast room, fine motor skills make it possible to increase independence in smaller but equally important ways, such as opening doors, closing zippers, brushing teeth, hand washing, etc. For this reason, it is necessary to have a container or tool that can train the motor sensor. Toy media that can train children's fine motor sensors, have been widely circulating in the Indonesian market, both products from abroad and domestically. But the Indonesian market are dominated by toys that use characters from abroad. For this reason, it is necessary to have toys that use original characters from Indonesian culture, and at the same time can be introduced to children from an early age. Seeing this problem, researcher need to make toys with authentic Indonesian cultural characters that can train motor sensors. This study uses qualitative methods in the form of observations and interviews, and quantitative methods in the form of questionnaires conducted at IVY School Primary School. The construction toy system uses a ball joint with the shape of the character Warak Ngendog with realistic toys design style. With these toys, it is hoped that children can train their motor sensors and have the curiosity to find out more about Indonesian culture.

Keywords : *toys, pluzzle, soft motoric sensor, warak ngendog, augmented reality.*