

PERANCANGAN MAINAN MOTORIK DENGAN TEMA CERITA BUDAYA INDONESIA

Nama : Yoceline Tedja

Jurusan / Program Studi : Desain Produk

Pembimbing : Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds., Audit Yulardi, S.T., M.Ds

ABSTRAK

Kemampuan motorik seseorang merupakan hal penting yang harus dikembangkan sejak dini. Perkembangan motorik salah satunya diasah di jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak, namun sayangnya beberapa sekolah di Surabaya belum maksimal dalam mengembangkan motorik kasar anak karena tidak memiliki ruang untuk siswa-siswi bermain maupun mainan yang digunakan untuk mengasah motorik kasar anak. Meskipun tidak terdapat ruang khusus untuk aktivitas bermain, motorik kasar tetap dapat diasah dengan memodifikasi mainan menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Cerita budaya Indonesia mulai tergeser dengan cerita-cerita anak dari luar negeri, maka produk ini dirancang juga bertujuan untuk melestarikan cerita budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk merancang mainan motorik anak yang dapat digunakan tanpa ruangan khusus untuk bermain. Penelitian menggunakan metode kualitatif yang berupa wawancara IDI dengan guru TK, serta metode kuantitatif berupa eksperimen dengan anak usia 4-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mainan untuk melatih motorik kasar membutuhkan tingkat keamanan tinggi. Gaya grafis yang disukai anak-anak adalah kartun Mickey Mouse Clubhouse, yang dijadikan acuan grafis produk. Produk terdiri dari terowongan, tangga, papan titian, serta *monkey bar* dengan sistem bongkar pasang. Media promosi produk menggunakan X banner, flyer, *notes*, dan *T-shirt*, serta promosi dengan mengikuti event.

Kata kunci : mainan motorik kasar, bongkar pasang, cerita budaya Indonesia

***GROSS MOTOR TOYS WITH INDONESIAN CULTURE STORIES
AS THE THEME***

Name : Yoceline Tedja

Discipline / Study Programme : Product Design

Contributor : Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds., Audit Yulardi, S.T., M.Ds

ABSTRACT

Gross motor is an important thing to develop. Gross motor skills developed in kindergarten. Unfortunately, not all kindergarten in Surabaya could develop gross motor skills of the students maximally due to their capability to provide the facility for developing student's gross motor skill, such as large room for playing. Gross motor skills can still be developed without large room. Gross motor toys could be modified to make it usefull without needing large room or space. Indonesian culture stories began to be displaced by children stories from aboard, therefore, this product aims to preserve Indonesian culture stories. This research has an intention to design a gross motor toys for kids which could be used without a special room for playing. This research using qualitative method in the form of in-depth interview with kindergarten teachers, and quantitative method in the form of experiment with children aged four to six years old. The research shows that gross motor toys needs a high level of safety. The kids love the most graphic style of Mickey Mouse Clubhouse cartoon, and it used as this product's graphic reference. This product consists of tunnel, stairs, boardwalk, and monkey bar with knockdown construction system. This product using X-banner, flyer, notes, and T-shirt for promotion media also attending a promotion event.

Keywords : gross motor toys, knockdown , Indonesian culture stories