

ABSTRAK
PERANCANGAN SARANA MAKAN UNTUK
MENUNJANG AKTIVITAS MAKAN ANAK

Oleh :

Tony Chandra (8131022)

Makan seharusnya menjadi aktivitas yang menyenangkan terutama bagi anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Namun yang terjadi kenyatannya adalah beberapa anak mengalami kesulitan makan bahkan tidak menyukai aktivitas makan tersebut. Anak yang tidak menyukai aktivitas makan membuat mulut mengemut makanan dan berujung pada aktivitas makan yang lama. hal ini berdampak pada aktivitas anak selanjutnya. Semisalnya sehabis makan anak harus tidur siang, jika aktivitas makan terlalu lama maka aktivitas istirahat anak akan terundur menjadi lebih lama.

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode kualitatif. Melalui observasi produk yang sudah beredar hingga observasi terhadap studi perilaku yang mencakup studi aktivitas makan di dalamnya. Metode kualitatif juga didukung dengan melakukan analisis terhadap konten-konten yang disukai anak hingga analisis tata letak untuk mengetahui konfigurasi peralatan makan yang digunakan.

Tujuan dari sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak yang akan didesain ini supaya aktivitas makan anak dapat berjalan dengan baik sehingga anak dapat lanjut ke aktivitas selanjutnya. Selain itu juga perancangan ini bertujuan untuk menarik minat anak terhadap aktivitas makan dengan menonjolkan bentuk dan warna dari peralatan makan yang merangsang nafsu makan anak. Dengan menggabungkan konsep natural dan konkret sarana makan untuk menunjang aktivitas makan anak hadir dengan garis, bentuk, warna, tekstur, dan grafis yang sesuai dengan pengalaman anak

Kata kunci : Konkret, Sarana Makan, Aktivitas Makan, Pengalaman

ABSTRACT

CULTERY DESIGN TO SUPPORT CHILD FEEDING ACTIVITY

By :

Tony Chandra (8131022)

Eating should be a fun activity, especially for children who are in a period of growth and development. But the reality is that happening some children have difficulty eating do not even like the feeding activity. Children who do not like eating activity move up and down food make the mouth and lead to a long feeding activity. This has an impact on the activity of the next child. Example: after eating child should nap, if the activity of eating too long then the child will retreat activity breaks become longer.

The research method is qualitative method. Through observation of existing products to the observation of behavioral research that includes studies of feeding activities in it. Qualitative methods are also supported by an analysis of the content that children preferred to layout analysis to determine the configuration of cutlery used.

The purpose of dining facilities to support the activities of eating these children will be designed so that the feeding activity of children can run well so that children can go to the next activity. In addition, this design is aimed to attract children to the feeding activity to highlight the shape and colors of the tableware that stimulate a child's appetite. By combining the concept of eating natural and concrete means to support the child's eating activity comes with lines, shapes, colors, textures, and graphics that match the child's experiences

Keywords: Concrete, Means Eating, Activities Eat, Experience