

ABSTRAK

PERANCANGAN *CONVERTIBLE TOYS* untuk ANAK USIA 2 BULAN – 8 TAHUN

Oleh:

FELICIA GIOVANNI HIDAYAT

NRP: 180115014

Kehidupan anak-anak tidak dapat dipisahkan dari bermain. Melalui permainan anak-anak dapat belajar. Namun, permainan anak-anak saat ini di dominasi oleh *gadge* dan menyebabkan motorik dan fisik anak-anak tidak terasah dengan baik. Selain itu seringkali mainan anak yang ada hanya dapat digunakan dalam jenjang waktu yang tidak lama sehingga orangtua harus membeli mainan lagi yang sesuai dengan jenjang usia anak. Banyaknya kebutuhan hidup lain yang harus dipenuhi membuat orangtua mengkesampingkan pembelian mainan untuk anak-anak, sehingga perkembangan anak-anak akan lebih terhambat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat produk permainan *convertible* yang dapat digunakan dalam jenjang usia yang lebih lama, sehingga diharapkan anak-anak dapat belajar sesuai dengan tahapan permainan yang sesuai dengan usia mereka dan orang tua dapat menghemat pengeluaran untuk membeli mainan anak.

Metode yang digunakan dalam perancangan permainan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif berupa wawancara pada orangtua anak sebagai pengguna sekunder dan psikolog anak. Penelitian dilakukan di kota Surabaya untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai tahapan bermain yang sesuai dengan usia anak. Hasil yang diperoleh melalui penelitian ini adalah terasahnya motorik dan fisik anak-anak, dan orangtua dapat menghemat pengeluaran karena mainan ini dapat digunakan untuk jenjang usia yang lama.

Produk yang dihasilkan berupa *prototype* mainan anak dengan 4 tahapan permainan dengan harga jual sebesar Rp. 1.970.000,-. Produk akan dipasarkan melalui kajian STPD, SWOT dan 4P serta ditunjang dengan beberapa media promosi seperti melalui website, media sosial, *x-banner*, brosur, kartu nama dan pembagian souvenir.

Kata kunci: anak, *convertible product*, fisik, jenjang usia, motorik.

ABSTRACT

DESIGNING CONVERTIBLE TOYS FOR CHILDREN AT THE AGE OF 2 MONTHS – 8 YEARS OLD

By:

FELICIA GIOVANNI HIDAYAT

NRP: 180115014

The lives of children cannot be separated from playing. Playing games are one of many ways that help children to learn about anything. However, children's games are currently dominated by electronic gadget that causes children's motoric and physical well-being not well developed. In addition, these toys only have a short lifespan which forces parents to buy more toys that are suitable for their children's age. Moreover, other necessities of life that must be fulfilled make parents ignore the purchase of toys, inhibiting the child's development.

The purpose of this research is to design and create convertible products that can be used by children for a much longer period of time, allowing children to learn easily throughout the different stages of their age and help parents to save up expenses from buying children's toys.

The method used in this research is qualitative method. Qualitative methods utilized are in the form of interview with both child psychologists and parents as secondary users. The research was conducted in the city of Surabaya to obtain relevant information referring to the different stages of games that are fitting for each phase of children's age. The results obtained from this research are developing children's motor and physical health, as well as saving expenses due to the reason that this convertible toys can be used for a long time.

Product will have 4 stages and will be priced Rp.1.970.000,-. Product selling are based on study STPD, SWOT and 4P and product are going to be promoted from website, social media, x-banner, brosur, business card and souvenir.

Keywords: *kids, ages, motoric, physic*