

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam tahap tumbuh kembang anak banyak ditemukannya anak-anak yang tidak lagi memiliki ruang bermain, yang mengandalkan sistem kerja motorik. Hal tersebut disebabkan semakin sedikit ruang terbuka yang bisa dimanfaatkan oleh anak-anak untuk bermain. Oleh karena itu, para orangtua mengandalkan serta memberikan gadget sebagai media perkembangan anak. Adapun dampak pada perubahan perilaku psikologis anak yang awalnya bisa bersikap mandiri kini menjadi individualis.

Untuk mengatasi perubahan perilaku anak tersebut maka diperlukannya suatu alat permainan yang sekiranya bisa mengasah kreativitas anak, kerja sama serta memperkuat nilai sosial pada anak. Faktor-faktor yang mampu menarik minat anak dalam bermain ialah adanya mainan yang sesuai dengan karakter usia mereka, seperti mainan yang memiliki unsur warna cerah, bentuk yang menarik serta mudah dihafal oleh anak tersebut. Sarana bermain ini diharapkan, dapat menunjang aspek motorik halus anak untuk kedepannya. Selain itu, aspek-aspek perkembangan yang lain hendaknya dikembangkan secara serentak sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pada usia 4-6 tahun anak sudah mulai melakukan aktivitasnya sendiri, aktivitas yang beragam seperti tidur, mandi, makan, bermain hingga belajar dan juga kemampuan motorik halus anak mulai terlatih seperti memegang alat tulis, memegang sendok kemudian menyuapkan makanan ke mulutnya, dan lainnya. Oleh karena itu, dalam suatu ruang bermain anak apalagi yang isinya alat permainan yang saling berkaitan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Berdasarkan masalah diatas, bahwa anak-anak lebih menyukai permainan yang menarik secara visual. Hal ini ditandai dengan daya ingat anak lebih besar untuk menghafal benda-benda yang memiliki tampilan menarik serta diperlukan sebuah media penunjang yang interaktif berupa visual dengan cara menyenangkan, sehingga anak tidak menyadari kalau dirinya sedang belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Semakin sedikit ruang bermain yang mengandalkan sistem kerja motorik anak dalam mengasah kemampuan dan kreativitas.
- b. Diperlukannya suatu media atau alat bantu, yang dapat memberikan efek persuasif, sehingga menimbulkan ketertarikan yang lebih besar untuk belajar baik secara fisik maupun psikis.
- c. Kurangnya media yang dapat berinteraksi seperti adanya visual dalam bermain sambil belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang mainan anak agar motorik halus anak berfungsi secara optimal ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Pengguna memiliki keaktifan yang tinggi dalam bermain.
- b. Produk ini ditujukan untuk jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak usia 4-6 tahun.
- c. Target wilayah ditujukan di Kota Bandung khususnya di TK Mutiara, TK Kartika X-2, dan TK Sandhy Putra Telkom, Dayeuhkolot.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini dibagi menjadi tujuan umum dan khusus diantaranya sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum :

Tujuan secara keilmuan desain produk dan aplikasi keilmuan desain produk terhadap fenomena sosial yang ada di lingkungan masyarakat :

- a) Pengguna sarana permainan ini ditujukan untuk laki-laki dan perempuan dengan kategori anak usia dini.

1.5.2 Tujuan Khusus :

- a) Untuk mengetahui perancangan mainan anak yang dapat menstimulasi sistem kerja motorik halus anak.
- b) Untuk mengetahui material mainan yang baik dan aman untuk anak-anak.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat untuk bidang keilmuan khususnya desain produk :

- a) Menambah pengetahuan, informasi dan kekayaan inovasi dalam bidang desain produk.
- b) Menambah kekayaan dalam desain produk dengan konsep yang berbeda.
- c) Menambah daftar kajian tentang suatu permasalahan yang terjadi khususnya di masyarakat Indonesia.

1.6.2 Manfaat untuk penulis :

- a) Menambah pengalaman dan portofolio.
- b) Menambah *skill* dalam pembuatan rancangan dan nilai guna.

1.6.3 Manfaat untuk masyarakat :

- a) Memberikan solusi kepada pengguna
- b) Masyarakat lebih menghargai produk dalam negeri
- c) Masyarakat dapat menikmati produk yang tepat, untuk aktivitas perkembangan anak.

1.7 Metode Perancangan

Metode penelitian yang dipakai oleh penulis yaitu metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2013:2), metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan

tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Sedangkan pengertian metode kualitatif menurut Creswell (2014:147) adalah bahwa penelitian kualitatif bersifat eksploratoris, dan peneliti memanfaatkan pendahuluan untuk mengeksplorasi suatu topik yang tidak bisa diidentifikasi variabel-variabel ataupun teorinya. Prosedur-prosedur kualitatif dalam pengambilan datanya berupa pengambilan sampel secara sengaja, pengumpulan data terbuka, analisis teks atau gambar, penyajian informasi dalam bentuk gambar dan tabel, serta interpretasi pribadi atas temuan-temuan. Dalam bukunya John W. Creswell (2013:19) yang berjudul “Research Design : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed” mengatakan bahwa pendekatan-pendekatan kualitatif tertentu sudah memiliki prosedur-prosedur yang lengkap dan jelas. Misalnya, Clandinin dan dan Connelly (2000) telah membuat deskripsi komprehensif tentang apa yang harus dilakukan oleh seorang peneliti *naratif*. Moustakas (1994) juga telah membahas doktrin-doktrin filosofis dan prosedur-prosedur dalam metode *fenomenologi*, sedangkan Strauss dan Corbin (1990,1998) memperkenalkan prosedur-prosedur untuk penelitian *grounded theory*. Wolcott (1999) menjabarkan prosedur-prosedur *etnografis*, dan Stake (1995) merekomendasikan sejumlah proses yang harus dilakukan dalam penelitian studi kasus.

1.7.1 Pendekatan

Pendekatan yang dipakai sebagai strategi dan proses perancangan yaitu menggunakan pendekatan Komparatif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia komparatif adalah perbandingan. Menurut Winarno Surakhmad dalam bukunya Pengantar Pengetahuan Ilmiah (1986:84) komparasi adalah penyelidikan deskriptif yang berusaha mencari pemecahan melalui analisis tentang hubungan sebab-akibat, yakni memilih faktor-faktor tertentu yang berhubungan dengan situasi atau fenomena yang diselidiki dan membandingkan satu faktor dengan faktor lain. Adapun tujuan tertentu pendekatan komparatif ini adalah mendapatkan landasan yang lebih kuat tentang suatu objek penelitian serta memahami perbedaan yang muncul antara satu dan objek lainnya. Dalam mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik

pengumpulan data studi literatur, yaitu penulis melakukan pencarian data dari buku, artikel, majalah dan media internet.

1.7.2 Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

a) Observasi

Pengumpulan data ini dilakukan untuk mempelajari karakter umur dan aktivitas apa saja yang dilakukan oleh anak usia 4-6 tahun dalam kegiatan sehari-hari. Semua kegiatan yang berkaitan dengan observasi akan didokumentasikan sebagai bahan yang akan diteliti.

b) Wawancara

Pengumpulan data dengan cara menanyakan langsung mengenai hal yang sedang diteliti kepada orangtua, dan mengunjungi PAUD, TK untuk mewawancarai guru-guru TK atau PAUD yang ikut serta berperan terhadap aktivitas anak sebagai target kegiatan yang akan diteliti.

c) Dokumentasi

Pengumpulan data ini dilakukan untuk memperkuat data atau informasi yang telah dilakukan pengumpulan data ini meliputi, gambar yang diambil pada saat proses wawancara dan observasi berlangsung kemudian menganalisis data-data tersebut. Sebagai bukti tertulis, data-data ini benar-benar dilakukan pengamatan berlangsung.

d) Penelusuran Literatur

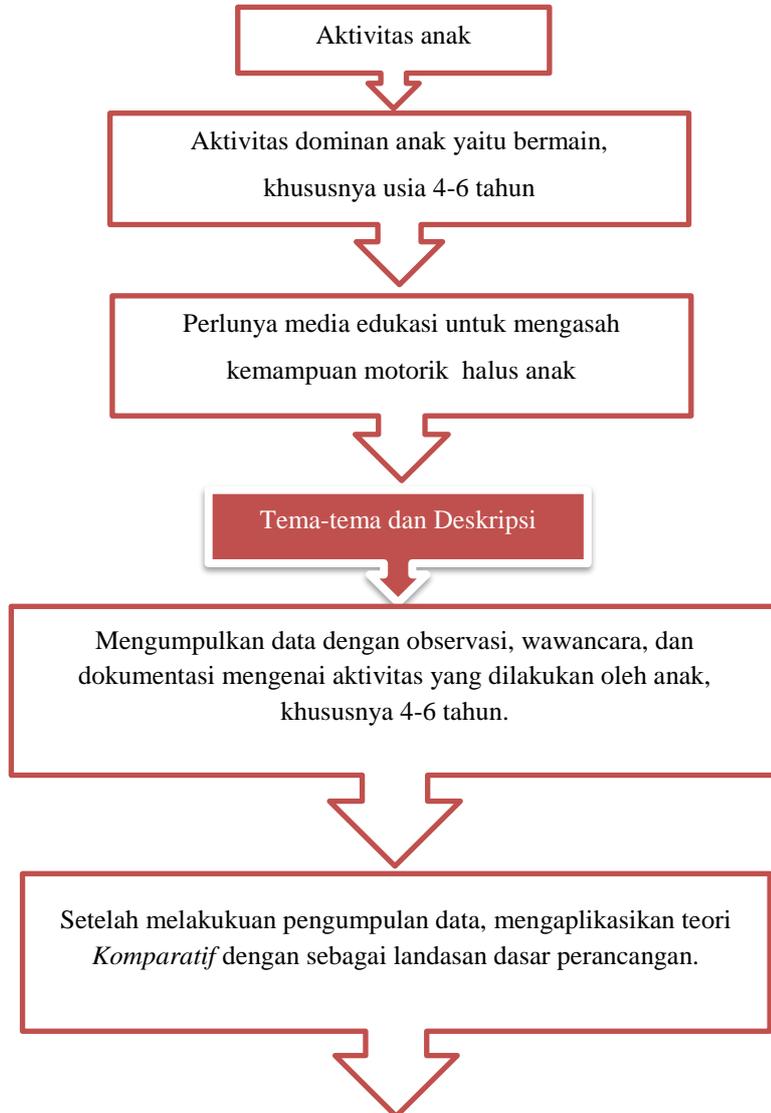
Dilakukan bertujuan sebagai referensi yang digunakan dalam menangani perancangan sarana permainan motorik untuk anak. Literatur yang berkaitan dengan perancangan yang tepat berupa, ergonomi, antropometri, komparatif produk, psikologi perkembangan anak, warna, pengertian tentang desain produk, dan material.

1.7.3 Teknik Analisis

Pada pengumpulan data dengan beberapa metode diatas dibutuhkan analisis data. Dengan melakukan pendekatan kualitatif dalam proses

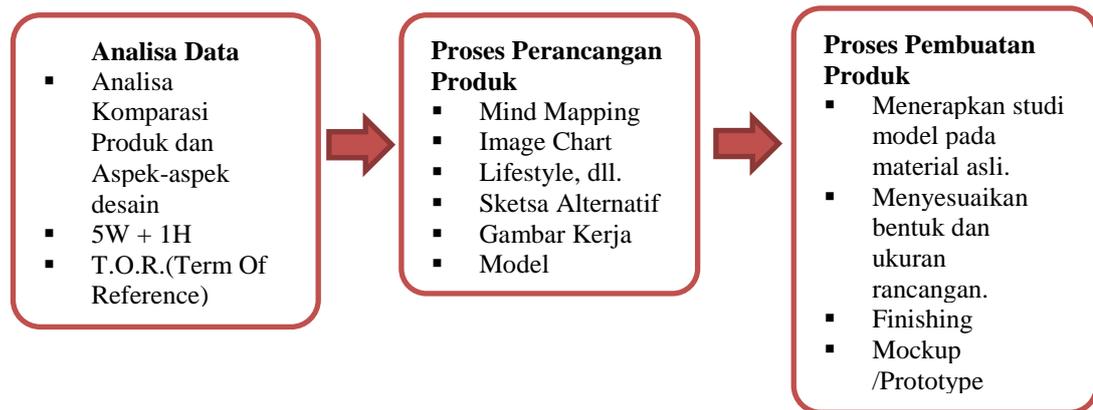
perancangan permainan motorik anak, teknik analisis yang dilakukan berupa memvalidasi keakuratan informasi. Berikut tahapan analisis data yang dilakukan :

1. Teknik Analisis Data I



Bagan 1.1 Tahapan teknis analisis data I
(Sumber : Data Penulis, 2017)

2. Teknik Analisis Data II



Bagan 1.2 Tahapan Teknis Analisa Data II
(Sumber : Data Penulis, 2017)

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis membagi pokok-pokok secara garis besar, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan bagian awal tugas akhir yang berisi: latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori/perancangan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi penjelasan yang memuat deskripsi, eksplantasi, sintesis, dan analisa (pembahasan) yang dituangkan dalam beberapa sub bab, sesuai dengan keperluan. Namun, secara umum terdiri dari: Landasan Teoritik, Landasan Empirik, Gagasan Awal Perancangan.

3. BAB III STUDI ANALISIS DATA

Berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikajidari berbagai aspek. Aspek tersebut terdiri dari aspek primer, aspek sekunder, dan aspek tersier. Dari hasil analisa kemudian dituangkan dalam hipotesa seperti: 5W+1H, dan T.O.R (*Term of Reference*).

4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

Bab ini berisi data *real* yang didapat dari masalah desain, kemudian dalam prosesnya melakukan pertimbangan desain dari gagasan awal ke gagasan akhir.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi menyimpulkan seluruh poin yang dicapai, dan bagian saran adalah harapan penulis yang ditujukan pihak berwenang sesuai dengan topik laporan yang dibuat.