

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Bermain adalah suatu kebutuhan karena memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk beradaptasi dengan orang lain dan lingkungan serta berdampak pada perkembangan motorik, kemampuan berpikir, dan kemampuan menyelesaikan masalah. Dengan menggunakan konsep *Open-ended Toys* menurut Bahri (2022) ini cukup efektif, karena *Open-ended Toys* merupakan permainan yang terstruktur dan dapat dimainkan secara bebas. Dapat dimainkan melalui berbagai cara pada anak usia dini yang melibatkan pengalaman dan imajinasi saat bermain dan dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Aktivitas fisik pada anak usia dini juga menjadi faktor penting untuk menunjang tumbuh kembang anak. Karena pada masa ini anak mengalami masa *golden age* atau masa keemasan. selama 24 jam sehari, anak-anak setidaknya melakukan 180 menit aktivitas fisik, yang mana setidaknya 60 menitnya harus dalam intensitas aktivitas fisik yang membuat detak jantung meningkat dan pernapasan menjadi lebih cepat (MVPA) (Okely et al., 2021; WHO, 2021)

Kido Dido adalah merek yang menggabungkan konsep bermain dan belajar, dengan fokus pada edukasi anak. Didirikan pada tahun 2020, Kido Dido hadir sebagai solusi edukatif yang menyenangkan bagi anak-anak sejak pandemi hingga saat ini. Mereka berkomitmen untuk membuat pengalaman *parenting* menjadi menyenangkan dan mudah. Dengan filosofi "*Unique Must-Haves*", Kido Dido ingin memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar dan mengalami hal-hal

baru melalui lingkungan sekitar mereka. Produk-produk Kido Dido dirancang untuk anak usia 1-6 tahun, agar mereka dapat belajar, tumbuh, dan mengeksplorasi dengan aman. Produk Kido Dido mengutamakan produk yang mudah dipasang oleh orang tua khususnya ibu-ibu sehingga Kido Dido mengemas produknya dalam bentuk *flat pack* dengan material yang aman, *non-toxic*, *non-odorous* dan tahan lama.

Dengan desain yang modern dan minimalis, Kido Dido juga menawarkan berbagai pilihan furnitur anak-anak yang fungsional dan estetis. Produk-produk mereka tidak hanya berfungsi sebagai alat belajar, tetapi juga menjadi bagian dari dekorasi ruangan yang menarik. Kido Dido terus berinovasi untuk menghadirkan produk-produk baru yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak yang terus berkembang. Dengan fokus pada kualitas dan keamanan, Kido Dido telah menjadi pilihan populer bagi para orang tua yang ingin memberikan yang terbaik untuk perkembangan anak-anak mereka. Kido Dido melihat kebutuhan *brand* berdasarkan perkembangan pasar, dan kompetitor. *Softplay Gym Set* merupakan salah satu permainan yang terinspirasi dari perkembangan pasar saat ini, dan menjadi salah satu alasan Kido Dido mengembangkan permainan edukatif yang mendorong aktivitas fisik dan merangsang perkembangan motorik kasar anak.

Goal-oriented play adalah permainan aktif yang membutuhkan kerja otot tubuh, yang merangsang fungsi otot. Aktivitas otot yang cukup membuat aliran darah ke otak berjalan lancar, meningkatkan sirkulasi darah. Gerakan motorik hanya mungkin terjadi ketika sistem otot yang melekat pada tulang dan saraf menginervasinya. Permainan yang menyenangkan membuat anak-anak bahagia dan bersedia mengikuti aktivitas yang sama, sehingga mereka tidak merasa sedang melatih otot untuk bekerja. Aktivitas fisik tidak dapat dipisahkan dari tiga elemen utamanya: saraf, otot, dan tulang. Saraf memainkan peran paling penting dalam aktivitas tubuh yang mendukung otot dan tulang, artinya tidak ada gerakan yang terjadi tanpa aktivitas saraf. Dua sistem otot dan tulang saling mendukung dalam perkembangan keterampilan motorik lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Keterampilan lokomotor sering diartikan sebagai bergerak dari satu tempat ke tempat lain,

keterampilan non-lokomotor dilakukan tanpa bergerak, dan keterampilan motorik manipulatif adalah gerakan saat bermain dengan objek tertentu (Sutapa, 2021).

Berdasarkan data yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, Kido Dido memiliki kebutuhan untuk merancang *Softplay Gym Set* yang tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga mampu menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Alat bermain ini diharapkan dapat menjadi media yang mendukung keterampilan motorik kasar sekaligus memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Brand Kido Dido saat ini menghadapi kebutuhan untuk menambahkan variasi produk yang lebih inovatif, khususnya yang mampu memfasilitasi permainan yang melibatkan aktivitas fisik anak.
2. Terdapat dorongan dari konsumen Kido Dido untuk mengeluarkan produk mainan edukatif baru yang mendukung perkembangan motorik anak, baik halus maupun kasar. Konsumen mengharapkan produk yang mampu memberikan nilai tambah dalam proses tumbuh kembang anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan sekaligus bermanfaat bagi perkembangan fisik anak.
3. Dengan melihat tren perkembangan pasar yang semakin fokus pada mainan yang mendukung perkembangan fisik anak, serta produk-produk kompetitor yang telah lebih dulu hadir dengan fitur tersebut, Kido Dido memiliki peluang untuk mengembangkan produk baru yang lebih inovatif. Analisis terhadap produk eksisting dari brand kompetitor menunjukkan adanya potensi untuk menciptakan produk yang lebih unggul.

1.3 Rumusan Masalah (*Problem Statement*)

Inovasi produk yang dapat diterapkan pada *brand* Kido Dido untuk menciptakan produk mainan edukatif yang tidak hanya menarik minat anak-anak, tetapi juga

memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan motorik kasar serta mampu bersaing dengan produk-produk kompetitor yang sudah ada di pasaran.

1.4 Pertanyaan Penelitian (*Research Question/s*)

Bagaimana cara mengembangkan dan merancang *Softplay Gym Set* untuk melibatkan aktivitas fisik anak berdasarkan persona *brand* Kido Dido?

1.5 Tujuan Penelitian (*Research Objectives*)

Menghasilkan rancangan produk *Softplay Gym Set* dengan pendekatan kebutuhan dari *brand* Kido Dido.

1.6 Batasan Masalah (*Delimitation/s*)

1. Perancangan ini hanya berfokus pada perancangan *Softplay Gym Set*, karena perkembangan *trend* pasar yang bergeser dari permainan yang menggunakan material keras beralih ke permainan yang menggunakan material lembut seperti busa.
2. Perancangan *Softplay Gym Set* ini berfokus pada permainan anak usia dini, karena anak usia dini memerlukan permainan yang melibatkan aktivitas fisik yang melibatkan kekuatan otot dan tulang anak sehingga meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.
3. Perancangan *Softplay Gym Set* ini hanya di fokuskan untuk mendukung perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, karena melibatkan aktivitas fisik seperti memanjat, meluncur, dan koordinasi tubuh.
4. Bentuk geometris pada *Softplay Gym Set* memberikan fleksibilitas dalam desain dan penataan elemen *Softplay Gym Set*, menghasilkan lingkungan bermain yang tertata dan menarik secara visual.
5. Material dan warna *Softplay Gym Set* tidak keluar dari identitas visual *brand* Kido Dido
6. Lokasi dilakukan penelitian ini di Bandung untuk mempermudah proses pengambilan data *brand* Kido Dido.
7. Durasi dilakukannya penelitian ini dari Juli 2024 - April 2025 sampai selesai masa proses penelitian TA.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian (*Scope*)

Kido Dido melihat potensi besar dalam mengembangkan permainan *Softplay Gym Set* sebagai sarana untuk mendukung tumbuh kembang anak seperti perkembangan keterampilan fisik, motorik kasar, dan sosial-emosional. Target pasar Kido Dido adalah orang tua yang peduli terhadap edukasi dan perkembangan anak dengan mengutamakan permainan edukatif yang tidak hanya menyenangkan tetapi permainan yang aman dan mempunyai kualitas tinggi sehingga anak-anak dapat bermain dengan bebas sambil belajar dan tanpa rasa khawatir cedera. *Brand* Kido Dido memastikan bahwa setiap produk yang dibuat memenuhi standar keamanan yang ketat serta disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak usia dini. Penggunaan *Softplay Gym Set* ini dapat dilakukan kapan saja terutama saat ada acara kumpul yang melibatkan anak-anak usia dini bisa menjadi waktu yang tepat dalam penggunaan *Softplay Gym Set* ini untuk meningkatkan perkembangan sosial-emosional pada anak.

Peran peneliti dalam perancangan *Softplay Gym Set* ini sebagai bagian dari tim Riset dan Pengembangan (RnD) di Kido Dido. Peneliti secara aktif terlibat sebagai perancang yang mengembangkan ide dan konsep permainan *Softplay Gym Set* yang dirancang untuk mendukung tumbuh kembang anak usia dini. Ruang lingkup ini dirancang berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan sebelumnya, di mana *Softplay Gym Set* memiliki potensi besar sebagai sarana untuk mendukung aktivitas fisik, dan motorik kasar anak usia dini dengan memberikan pengalaman bermain yang aman, edukatif, dan menyenangkan.

1.8 Keterbatasan Penelitian/Perancangan (*Limitation*)

Keterbatasan dalam perancangan ini terletak pada pemilihan material dan warna, karena warna menjadi peran penting dalam identitas *brand* Kido Dido. Oleh karena itu, proses pemilihan warna pada *Softplay Gym Set* tidak dapat dilakukan secara bebas, melainkan harus mempertimbangkan konsistensi dengan karakter *brand* yang sudah ada.

1.9 Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi keilmuan bagi program studi Desain Produk dan program studi lain yang terkait, khususnya dalam hal teori dan penerapan konsep perancangan.

2. Bagi Masyarakat

Kehadiran *Softplay Gym Set* ini diharapkan masyarakat dapat lebih memahami akan pentingnya aktivitas fisik dan stimulasi motorik dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang manfaat kegiatan fisik sejak dini, masyarakat, terutama orang tua dan pendidik, dapat memberikan dukungan yang lebih optimal bagi tumbuh kembang anak. *Softplay Gym Set* ini tidak hanya menjadi sarana bermain, tetapi juga sebagai media edukatif yang mengajak masyarakat untuk berperan aktif dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan fisik, motorik, dan sosial-emosional anak secara seimbang.

3. Bagi Industri

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan produk bagi industri dengan memberikan desain yang menarik serta memiliki manfaat yang jelas produk *Softplay Gym Set* ini memiliki potensi besar untuk menarik minat konsumen, karena produk *Softplay Gym Set* ini tidak hanya sebagai alat untuk bermain tetapi juga memberikan kontribusi pada aktivitas fisik dan perkembangan motorik anak yang menjadi perhatian utama bagi banyak orang tua. Menunjukkan komitmen perusahaan terhadap perkembangan anak, dapat meningkatkan kepercayaan konsumen dan memperluas jangkauan pasar dengan memasuki segmen baru seperti kolaborasi dengan pusat bermain anak, institusi pendidikan, atau rumah sakit. Maka dari itu hal tersebut dapat membuka peluang untuk memperkuat branding terutama bagi brand Kido Dido

1.10 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat penjelasan mencakup latar belakang yang membahas profil dari *brand* Kido Dido, dan menentukan identifikasi masalah berdasarkan kebutuhan yang ada di Kido Dido, dilanjutkan dengan rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan, ruang lingkup, keterbatasan saat perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan laporan dari perancangan *Softplay Gym Set* untuk mendukung aktivitas fisik anak usia dini.

BAB II KAJIAN

Pada bab ini terdapat kajian pustaka yang memuat hasil penelitian terdahulu yang membahas alat permainan yang mendukung aktivitas fisik dan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini serta kajian lapangan yang memuat kondisi lapangan dari hasil fenomena penelitian.

BAB III METODE

Pada bab ini terdapat penjabaran mengenai rancangan penelitian dan metode yang digunakan penulis. Pada penelitian ini menjelaskan metode penelitian kualitatif dengan metode perancangan SCAMPER dan penjabaran mengenai tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan proyek perancangan, metode penggalan data, metode proses perancangan, dan metode validasi.