

**PERANCANGAN MAINAN KONSTRUKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK**



PENCIPTAAN PERANCANGAN

Oleh:
Deki Utomo
1610048027

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN MAINAN KONSTRUKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK**



PERANCANGAN

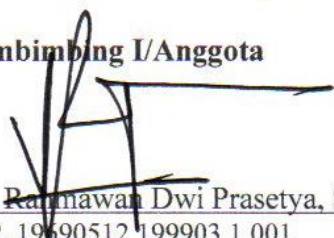
Oleh:
Deki Utomo
1610048027

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Produk
2023


LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MAINAN KONSTRUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK diajukan oleh Deki Utomo, NIM 1610048027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta Kode Prodi: 902310, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si
 NIP. 19690512 199903 1 001
 NIDN. 0012056905


Pembimbing II/Anggota


Nor Jayadi, S.sn.,M.Sn.
 NIP. 19750805 200801 1 014
 NIDN. 0005087503

Cognate/ Anggota


Endro Tri Susanto, S.sn., M.sn.
 NIP. 19640921 199403 1 001
 NIDN. 0021096402

Ketua Program Studi Desain Produk

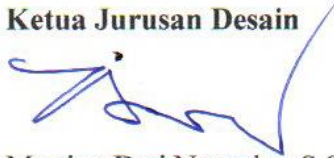

Endro Tri Susanto, S.sn., M.sn.
 NIP. 19640921 199403 1 001
 NIDN. 0021096402

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
 ISI Yogyakarta**



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
 NIP. 19691108 199303 1 001
 NIDN. 0008116906

Ketua Jurusan Desain

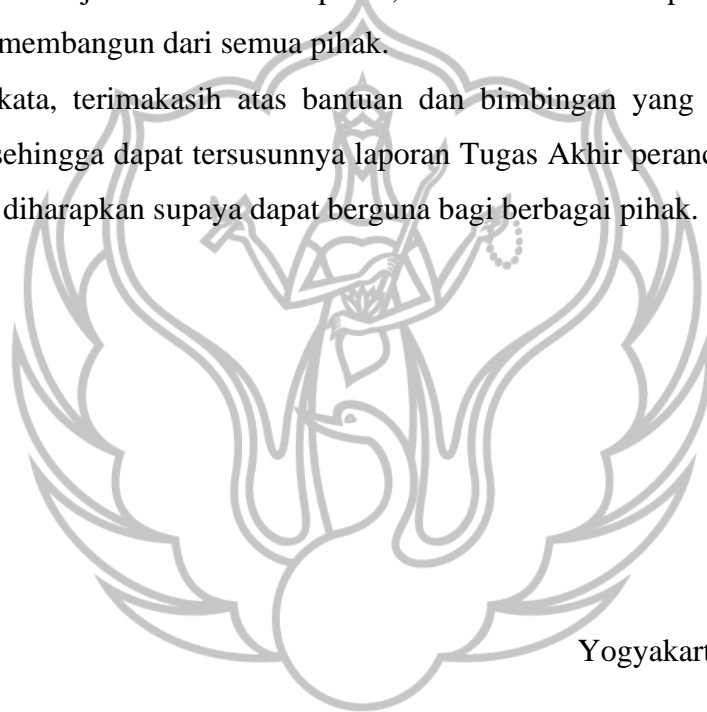

Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A.
 NIP. 197703152002 1 005
 NIDN. 0015037702

KATA PENGANTAR

Puji syukur Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN MAINAN KONSTRUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK”** ini dapat terselesaikan. Proposal ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk melanjutkan penulisan Tugas Akhir, demi menyelesaikan Program Studi Strata Satu Desain Produk di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Telah disadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir perancangan ini masih ditemui beberapa kekurangan dan hambatan, selain juga diketahui bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Akhir kata, terimakasih atas bantuan dan bimbingan yang telah diberikan selama ini sehingga dapat tersusunnya laporan Tugas Akhir perancangan ini yang selanjutnya diharapkan supaya dapat berguna bagi berbagai pihak.



Yogyakarta, 22 Juni 2023

Penulis

Deki Utomo

NIM 1610048027

UCAPAN TERIMAKASIH

Tugas Akhir ini dapat tersusun berkat bantuan, bimbingan, dan saran-saran serta masukan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Tidak lupa untuk diucapkannya terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulisan serta penyusunan serta proposal Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan dalam menyusun proposal ini
2. Kedua orang tua yang kasihnya tak terhingga sepanjang masa.
3. Kepada Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Prof.Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
4. Kepada Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta Prof.Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
5. Bapak Endro Trisusanto, S.Sn., M.A. selaku ketua kaprodi Program Studi Desain Produk yang telah memberikan pengetahuan selama penyusunan proposal Tugas Akhir ini.
6. Bapak Dr. Rahmawan D Prasetya, S.Sn., M.Si. selaku dosen pembimbing satu yang telah memberikan ilmu selama penyusunan proposal.
7. Bapak Nor Jayadi, S.sn., M.A. selaku dosen pembimbing dua yang telah memberikan ilmu selama penyusunan proposal.
8. Ibu RA. Sekartaji Suminto, S.Sn.,M.Sn selaku dosen wali yang telah memberikan ilmu selama penyusunan proposal.
9. Pujaan hati saya yang tersayang Hani yang telah mensupport dan membantu saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini
10. Sahabat-sahabat saya di Cotta Space yaitu Dede Afian, Rio Handoko, Yusuf Aji, Syariftan, Dean, Desi, Ega, dan Cahyo yang turut membantu perancangan tugas akhir ini.
11. Teman-teman saya di Jurusan Desain Produk 2016, 2017, 2018.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sungguh bahwa tugas akhir yang berjudul:

“PERANCANGAN MAINAN KONSTRUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK”

Yang dibuat untuk memenuhi persyaratan menjadi sarjana desain pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukanlah merupakan hasil tiruan, atau publikasi dari skripsi, atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 22 Juni 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Deki Utomo', written over a horizontal line.

Deki Utomo
NIM. 1610048027

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul **“PERANCANGAN MAINAN KONSTRUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK”** adalah sebuah karya tulis ilmiah yang didasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis. Perancangan ini adalah asli karya penulis dan dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.



Yogyakarta, 22 Juni 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Deki Utomo', is written over the signature line.

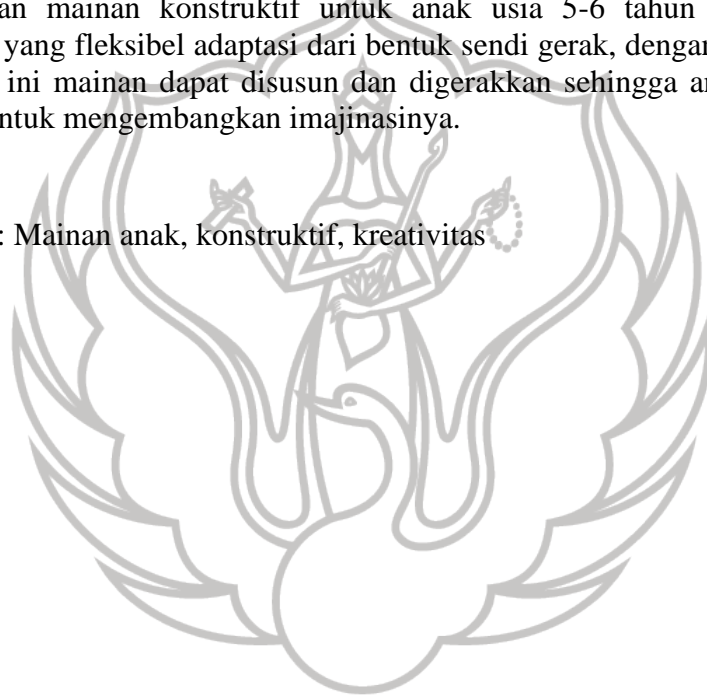
Deki Utomo

NIM 1610048027

ABSTRAK

Usia dini atau masa golden age merupakan masa terjadinya perkembangan dan pertumbuhan anak yang pesat. Pendidikan dan stimulasi melalui aktivitas bermain anak sangat berpengaruh untuk perkembangan fisik dan mental anak. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak usia dini yang harus dipenuhi untuk perkembangan kognitif dan motorik anak. Namun memberikan mainan yang terlalu banyak kepada anak dapat menghambat kreativitas anak, membuat anak cepat bosan, dan membuat konsentrasi anak menurun. Anak umur 5-6 tahun memiliki karakteristik berfikir yang lebih konkrit, realisme, dan daya imajinasi yang tinggi. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan merancang mainan konstruktif untuk anak usia 5-6 tahun yang dapat meningkatkan kreativitas anak dengan sistem permainan yang lebih bervariasi untuk dimainkan oleh anak agar menantang kreativitasnya. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* dengan lima tahapan yaitu *empathise*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan ini menghasilkan mainan konstruktif untuk anak usia 5-6 tahun dengan sistem sambungan yang fleksibel adaptasi dari bentuk sendi gerak, dengan adanya sistem sambungan ini mainan dapat disusun dan digerakkan sehingga anak dapat lebih maksimal untuk mengembangkan imajinasinya.

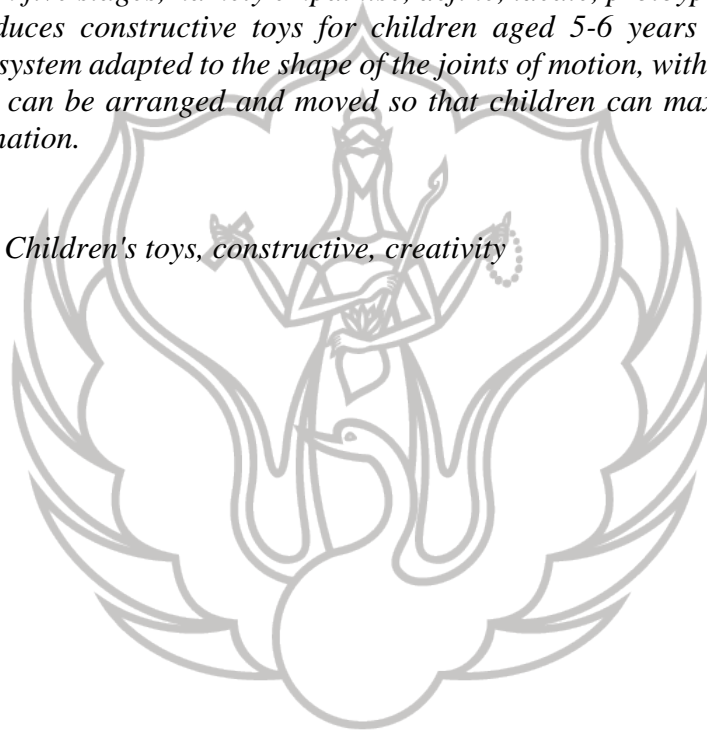
Kata kunci : Mainan anak, konstruktif, kreativitas



ABSTRACT

Early age or the golden age is a time of rapid development and growth of children. Education and stimulation through children's play activities are very influential for children's physical and mental development. Play is a need for early childhood that must be met for children's cognitive and motor development. But giving too many toys to children can inhibit children's creativity, make children bored quickly, and make children's concentration decrease. Children aged 5-6 years have the characteristics of more concrete thinking, realism, and high imagination. Based on this background, the author will design a constructive toy for children aged 5-6 years that can increase children's creativity with a more varied game system for children to play to challenge their creativity. The design method used is design thinking with five stages, namely empathise, define, ideate, prototype, and test. This design produces constructive toys for children aged 5-6 years with a flexible connection system adapted to the shape of the joints of motion, with this connection system toys can be arranged and moved so that children can maximally develop their imagination.

Keywords : Children's toys, constructive, creativity



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan dan Manfaat.....	4
1. Tujuan Perancangan.....	4
2. Manfaat Perancangan.....	4
BAB II TINJAUAN PERANCANGAN	6
A. Tinjauan Produk.....	6
1. Deskripsi Produk.....	6
2. Definisi Produk	7
3. Gagasan Awal	8
B. Perancangan Terdahulu	9
1. Produk <i>Eksisting</i>	9
2. Produk yang Relevan	11
C. Landasan Teori	14
1. Anak Usia Dini	14
2. Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini	15
3. Teori Kognitif	20
4. Teori Motorik Anak	22
5. Mainan Anak.....	23
6. Mainan Konstruktif.....	24
7. Ergonomi.....	25
8. Antropometri.....	26
9. Kayu.....	27
10. <i>Polylactic Acid (PLA)</i>	29

11. <i>Finishing</i>	29
12. <i>Cat Water Based</i>	30
13. Sendi Gerak.....	30
14. Transformasi Desain	31
15. Estetika.....	32
16. Gaya	36
17. Tema	36
18. <i>Packaging</i>	37
BAB III METODE PERANCANGAN.....	38
A. Metode Perancangan.....	38
1. <i>Empathise</i>	38
2. <i>Define</i>	39
3. <i>Ideate</i>	39
4. <i>Prototype</i>	39
5. <i>Test</i>	39
B. Tahapan Perancangan	41
C. Metode Pengumpulan Data.....	42
1. Data yang dibutuhkan	42
2. Data Sekunder.....	42
3. Metode Pengumpulan Data.....	42
4. Data Sekunder.....	43
D. Analisa Data.....	43
1. Hasil Observasi di TK IT Alhamdulillah	43
2. Hasil Wawancara	45
3. Narasumber 2	47
BAB IV PROSES KREATIF	52
A. Design Problem Statement	52
B. Brief Desain	52
1. <i>Open Brief</i>	52
2. <i>Close Brief</i>	52
C. Mood Board.....	53
D. Kajian Material dan Gaya.....	57
1. Material	57
2. Gaya	57
E. Sketsa Desain.....	58

F. Desain Terpilih	65
G. <i>Branding</i>	87
1. Nama Produk	87
2. <i>Tagline</i>	87
3. Logo	87
H. Biaya Produksi.....	88
BAB V PENUTUP.....	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran Perancangan.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
DAFTAR LAMPIRAN.....	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lego Duplo.....	10
Gambar 2. 2 Building Blocks	11
Gambar 2. 3 <i>Lasi Logic Play</i>	11
Gambar 2. 4 <i>Building Blocks Bullet</i>	12
Gambar 2. 5 <i>Snowflake Building Blocks</i>	13
Gambar 2. 6 Puzzle Skrup Mur.....	13
Gambar 2. 7 Maianan Konstruksif Anak 5 Tahun	25
Gambar 2. 8 Evaluasi Ergonomi dalam Desain	26
Gambar 2. 9 Struktur Kayu	27
Gambar 2. 10 Kayu Pinus	29
Gambar 2. 11 Warna Primer	34
Gambar 2. 12 Warna Sekunder	34
Gambar 2. 13 Warna Tersier.....	35
Gambar 2. 14 Warna Netral	35
Gambar 2. 15 <i>Packaging Mainan Anak</i>	37
Gambar 3.1 <i>Design Thinking Process</i>	40
Gambar 3. 2 Bagan Tahapan Perancangan	41
Gambar 3. 3 Gambar Bagunan TK IT Alhamdulillah.....	44
Gambar 3. 4 Sentra Balok TK IT Alhamdulillah.....	45
Gambar 3. 5 Anak Bermain di Sentra Balok.....	45
Gambar 4. 1 <i>Image Baord</i>	53
Gambar 4. 2 <i>System Board</i>	54
Gambar 4. 3 <i>Material Board</i>	55
Gambar 4. 4 <i>Color Board</i>	56
Gambar 4. 5 Desain Alternatif 1 Bagian 2.....	58
Gambar 4. 6 Desain Alternatif 1 Bagian 2	58
Gambar 4. 7 Desain Alternatif 1 Bagian 3	59
Gambar 4. 8 Desain Alternatif 2 Bagian 1	59

Gambar 4. 9 Desain Alternatif 2 Bagian 2.....	60
Gambar 4. 10 Desain Alternatif 2 Bagian 3.....	60
Gambar 4. 11 Desain Alternatif 3 Bagian 1.....	61
Gambar 4. 12 Desain Alternatif 3 Bagian 2.....	61
Gambar 4. 13 Desain Alternatif 3 Bagian 3.....	62
Gambar 4. 14 Desain Alternatif 4 Bagian 1.....	62
Gambar 4. 15 Desain Alternatif 4 Bagian 2.....	63
Gambar 4. 16 Desain Alternatif 4 Bagian 3.....	63
Gambar 4. 17 Desain Alternatif 5 Bagian 1.....	64
Gambar 4. 18 Desain Alternatif 5 Bagian 2.....	64
Gambar 4. 19 Desain Alternatif 5 Bagian 3.....	65
Gambar 4. 20 Sketsa konsep <i>shierical</i>	66
Gambar 4. 21 Gambar 3D Sistem sambungan konsep <i>shierical</i>	67
Gambar 4. 22 Gambar 3D Susunan produk <i>shierical</i>	67
Gambar 4. 23 Gambar 3D Susunan produk <i>shierical</i> (Hewan).....	68
Gambar 4. 24 Gambar 3D Susunan produk <i>shierical</i> (Pesawat).....	68
Gambar 4. 25 Cara kerja sistem <i>shierical</i>	69
Gambar 4. 26 Gambar Teknik <i>Shierical</i> Tampak Atas.....	70
Gambar 4. 27 Gambar Teknik <i>Shierical</i> Tampak Depan.....	71
Gambar 4. 28 Gambar Teknik <i>Shierical</i> Tampak Samping.....	72
Gambar 4. 29 Sketch Produk Konsep Rotary.....	73
Gambar 4. 30 Gambar 3D Susunan Konsep <i>Rotary</i>	74
Gambar 4. 31 Gambar 3D Susunan Konsep <i>Rotary</i> (Hewan).....	75
Gambar 4. 32 Gambar 3D Susunan Konsep <i>Rotary</i> (Helicopter).....	75
Gambar 4. 33 Gambar 3D Cara Kerja Sistem <i>Rotary</i>	76
Gambar 4. 34 Gambar Kerja Produk <i>Rotary</i> Tampak Atas.....	77
Gambar 4. 35 Gambar Kerja Produk <i>Rotary</i> Tampak Depan.....	78
Gambar 4. 36 Gambar Kerja Produk <i>Rotary</i> Tampak Samping.....	79
Gambar 4. 37 Sketsa produk konsep <i>Ginglymus</i>	80
Gambar 4. 38 Sistem sambungan <i>Ginglymus</i>	81
Gambar 4. 39 Gambar 3D susunan produk <i>Ginglymus</i>	81
Gambar 4. 40 Gambar 3D susunan produk <i>Ginglymus</i> (Hewan).....	82

Gambar 4. 41 Gambar 3D susunan produk <i>Ginglymus</i> (Kapal)	82
Gambar 4. 42 Cara Kerja Sistem <i>Ginglymus</i>	83
Gambar 4. 43 Gambar Kerja Produk Konsep <i>Ginglymus</i> Tampak Atas.....	84
Gambar 4. 44 Gambar Kerja Produk Konsep <i>Ginglymus</i> Tampak Depan	85
Gambar 4. 45 Gambar Kerja Produk Konsep <i>Ginglymus</i> Tampak Samping.....	86
Gambar 4. 46 Logo Kilo	87



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Wawancara Narasumber 1	46
Tabel 3. 2 Hasil Wawancara Narasumber 2	47
Tabel 3. 3 Hasil Wawancara Narasumber 3	49
Tabel 4. 1 Matriks Pemilihan Desain Alternatif	65
Tabel 4. 2 Biaya Produksi	88
Tabel 4. 3 Harga Jual Produk	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Process Book</i>	95
Lampiran 2. Blangko Konsultasi	108
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Perancangan	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak yang tergolong usia dini menurut *National Association for the Education Young Children* (NAEYC) merupakan anak yang berusia 0-8 tahun. Sedangkan menurut Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang mendefinisikan anak usia dini pada anak usia 0-6 tahun, yaitu sampai anak menyelesaikan Pendidikan di TK (Taman Kanak-Kanak). Anak usia dini ini juga dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu kelompok bayi hingga usia 2 tahun, kelompok usia 3 sampai lima tahun, dan kelompok usia 6 sampai 8 tahun (Susanto, 2017). Usia dini merupakan masa terjadinya perkembangan dan pertumbuhan yang pesat, sehingga masa ini juga disebut sebagai usia emas atau *golden age*. Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini sangat berpengaruh untuk pembentukan karakter dan kepribadian anak-anak. Diperlukan stimulasi yang tepat agar perkembangan fisik dan mental anak bisa tercapai secara optimal. Dasar-dasar yang harus dikembangkan pada usia ini meliputi kemampuan fisik, bahasa, sosio-emosional, konsep diri, seni, dan moral (Martsiswati, 2014).

Bermain merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi bagi anak usia dini. Terpenuhinya kebutuhan bermain anak secara tidak langsung akan berpengaruh pada perkembangan dan pertumbuhan anak. Selain sebagai aktivitas dan kesenangan bagi anak, melalui bermain anak juga belajar karena memang proses belajar bagi anak usia dini adalah melalui bermain. Bermain merupakan cara yang paling efektif bagi anak usia dini untuk belajar, sehingga muncul istilah “bermain sambil belajar” yang menjadi metode pendidikan bagi anak usia dini. Bermain sambil belajar yang dimaksud adalah anak yang sedang bermain sesungguhnya sedang melakukan pembelajaran baik itu fisik-motorik, logika-matematika, bahasa, sosial -emosional, kreativitas, maupun seni. Manfaat dari bermain untuk anak usia dini erat hubungannya dengan psikologi dan kepribadian anak.

Bermain merupakan aktivitas yang menjadi sarana untuk mencapai seluruh perkembangan anak. Tujuan dari bermain bagi anak usia dini adalah sebagai sarana eksplorasi, eksperimen, imitasi, dan adaptasi. Menurut Al-Ghazali bermain adalah sesuatu yang sangat penting bagi anak, melarang anak untuk bermain artinya sama saja dengan mengganggu dunia yang seharusnya dinikmatinya dan mengganggu kecerdasan anak (Fadlillah, 2017).

Pentingnya memenuhi kebutuhan bermain anak tentunya berkaitan dengan jenis mainan yang diberikan kepada anak. Mainan memiliki peran yang penting dalam tumbuh kembang anak, karenanya penting bagi orang tua untuk selektif dalam memilih mainan untuk anak. Orang tua sebaiknya membatasi jumlah mainan yang diberikan kepada anak, karena ternyata memberikan terlalu banyak jenis dan jumlah mainan kepada anak akan memberikan efek negatif. Berdasarkan artikel *The Asian Parent* (Fitriyani, 2022) ketika anak memiliki jumlah mainan yang terbatas, justru membuat mereka lebih kreatif. Memiliki jumlah mainan yang terbatas juga dapat membuat anak tidak cepat bosan, memiliki banyak akal, lebih tekun, dan melatih anak untuk bisa merasa cukup dengan apa yang dimilikinya. Menurut Nurul Habibah melalui altaschool.id, memberikan anak banyak mainan bisa menghambat kreatifitasnya. Terutama jika mainan yang diberikan kebanyakan adalah jenis mainan elektronik. Hal tersebut dapat membuat anak memiliki daya konsentrasi yang rendah kemudian kemampuan anak untuk fokus pun juga bisa menurun.

Anak pada usia dini yang berusia 5-6 tahun memiliki karakteristik berfikir lebih konkrit, realisme, sederhana dan memiliki daya imajinasi yang tinggi yang ditunjukkan melalui permainan-permainan yang kreatif. (Nurmaniah, 2018). Anak pada usia 5-6 tahun diperlukan mainan dengan sistem yang lebih kompleks dan menantang kreatifitasnya. Kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan (Kamtini, 2005). Kreativitas merupakan aspek penting yang ada pada fase perkembangan anak. Pengembangan kreativitas pada anak yang terarah akan berguna bagi masa depannya.

Keberhasilan seseorang tidak hanya bergantung pada nilai akademis yang diperolehnya saja, bebrapa hal yang turut berpengaruh adalah kemampuan untuk mengambil keputusan, kreativitas dalam berkarya, dan moralitas yang dimiliki.

Salah satu jenis permainan yang dapat membantu mengasah kreativitas anak adalah permainan konstruktif, yaitu kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai alat untuk menciptakan suatu bentuk atau karya. Melalui permainan ini anak berfikir secara imajinatif sehingga berpengaruh pada perkembangan kreativitasnya (Suratno, 2005). Menurut Harlock, sebagian besar yang anak susun atau ciptakan melalui permainan konstruktif adalah tiruan dari apa yang sering dilihat dalam kesehariannya (Hurlock, 1999).

Salah satu merk permainan konstruktif yang sudah mendunia adalah lego yang saat ini juga menjadi sebutan bagi jenis permainan konstruktif sejenisnya. Mainan ini merupakan seperangkat kepingan dengan berbagai bentuk dan ukuran serta terbuat dari plastik dengan berbagai warna. Namun, bentuk utamanya adalah persegi atau bongkahan menyerupai batu bata yang bisa disusun dengan sistem sambungan khasnya (Soebachman, 2012). Melalui permainan konstruktif seperti lego ini terjadi koordinasi yang melatih syaraf dan otot-otot halus sehingga jemari anak dapat lebih terampil (Martuti, 2008). Jenis permainan lego ini biasanya disusun menjadi bentuk bangunan, kendaraan, robot, dan lainnya. Namun sistem konstruksi lego ini tidak memungkinkan bentuk yang disusun bergerak secara fleksibel untuk dimainkan oleh anak.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis akan merancang mainan konstruktif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini tepatnya 5-6 tahun yang memiliki karakteristik bermain yang lebih kompleks dengan daya imajinasi yang tinggi. Mainan konstruktif ini akan dirancang dengan sistem sambungan yang fleksibel, dengan mainan ini anak dapat berkreasi sesuai keinginannya dengan membuat berbagai bentuk object yang mereka sukai. Inovasi pada sistem sambungan ini dibuat agar mainan lebih menjadi

lebih bervariasi sehingga memaksimalkan anak dalam mengeksplorasi imajinasi mereka melalui mainan ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas, disimpulkan rumusan masalah pada perancangan adalah sebagai berikut :

Bagaimana desain produk mainan konstruktif dengan sistem sambungan fleksibel serta memberikan minat bermain yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan kebutuhan bermain yang lebih kompleks?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tugas akhir ini lebih terarah dan tidak terjadi meluasnya masalah, maka ditetapkan batasan lingkup perancangan ini berfokus pada produk mainan anak dengan jenis permainan konstruktif untuk anak usia 5-6 tahun sebagai stimulasi untuk meningkatkan kreativitas anak.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah untuk menghasilkan produk mainan konstruktif untuk anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Manfaat Perancangan

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Sebagai referensi bagi mahasiswa yang tertarik untuk membuat perancangan mainan untuk anak usia dini.
- 2) Sebagai referensi bagi mahasiswa perancangan jenis mainan konstruktif.

b. Bagi Institusi

- 1) Sebagai tambahan sumber kepustakaan tentang perkembangan kreativitas anak.

- 2) Sebagai sumber kepustakaan dan riset tentang maianan anak usia dini.
- c. Bagi Masyarakat
- 1) Memberikan varian mainan baru untuk anak usia 5-6 tahun
 - 2) Sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini khususnya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun

