

**PERANCANGAN MAINAN STIMULASI BERJALAN  
UNTUK ANAK USIA 9-15 BULAN**



**PROGRAM STUDI S1 DESAIN PRODUK  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

**PERANCANGAN MAINAN STIMULASI BERJALAN  
UNTUK ANAK USIA 9-15 BULAN**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Hani Fatmalasari**

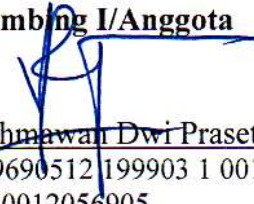
**1710064027**

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


2024

**LEMBAR PENGESAHAN**


**PERANCANGAN MAINAN STIMULASI BERJALAN UNTUK ANAK USIA 9-15 BULAN** diajukan oleh Hani Fatmalasari, NIM 1710064027, 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 24 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/Anggota**

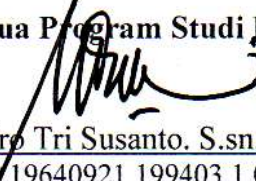
Dr. Rahmawan Dwi Prasetya, S.Sn., M.Si  
NIP. 19690512 199903 1 001  
NIDN. 0012056905

**Pembimbing II/Anggota**

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

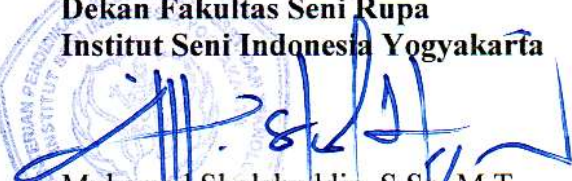
**Cognate/Anggota**

Nor Jayadi, S.Sn., M.A.  
NIP. 19750805200801 1 014  
NIDN. 0005087503


**Ketua Program Studi Desain Produk**

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

Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP. 19701019 199903 1 001  
NIDN. 0019107005

**Ketua Jurusan Desain**

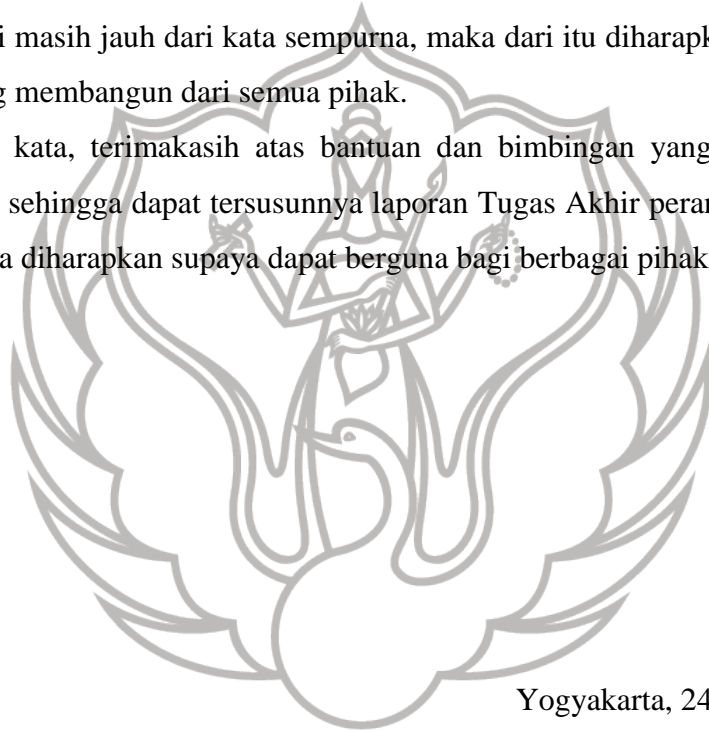
Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A.  
NIP. 197703152002 1 005  
NIDN. 0015037702

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN MAINAN STIMULASI BERJALAN UNTUK ANAK USIA 9-15 BULAN”** 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, 24 Juni 2024

Penulis

Hani Fatmalasari

NIM 1710064027

## PERANCANGAN MAINAN STIMULASI BERJALAN UNTUK ANAK USIA 9-15 BULAN

Hani Fatmalasari

### ABSTRAK

Pertumbuhan anak usia 9-15 bulan merupakan fase motorik kasar dan halus berkembang salah satu motorik kasar yang penting adalah kemampuan berjalan. Media anak dalam belajar salah satunya adalah alat stimulasi berjalan. Namun, belakangan ini diketahui kurang tepatnya penggunaan alat stimulasi berjalan karena tidak melatih otot yang tepat. Karena saat ini orang tua sudah mulai sadar akan alat stimulasi yang kurang baik untuk media belajar berjalan maka diperlukan alat stimulasi dalam media permainan yang dapat meningkatkan perkembangan otot anak dengan tepat serta dapat didampingi orang tua. Peran orang tua untuk membimbing langsung untuk anak belajar berjalan sangat penting. Hal ini karena kontak fisik dan psikis yang terjadi antara orang tua dan anak menciptakan rasa aman bagi anak. Untuk merancang mainan stimulus berjalan untuk anak usia 9-15 bulan. perancang melakukan berbagai metode berupa kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, studi produk yang sudah ada serta dengan menerapkan metode *design thinking* sebagai rangkaian proses perancangan produk. Tujuan perancangan ini adalah merancang mainan yang dapat menstimulasi anak untuk belajar berjalan dengan dipandu orang tua. Perancangan ini menghasilkan produk mainan berupa *playground* yang dapat menarik minat untuk belajar berjalan dengan metode merambat dengan didampingi orang tua serta interaktif untuk anak.

**Kata Kunci:** mainan anak, stimulus motorik kasar, berjalan, motorik kasar

## PERANCANGAN MAINAN STIMULASI BERJALAN UNTUK ANAK USIA 9-15 BULAN

Hani Fatmalasari

### ABSTRACT

*The growth of children aged 9-15 months is a phase of gross and fine motor development, one of the important gross motor skills is the ability to walk. One of the media for children in learning is a walking stimulation tool. However, recently it has become known that the use of walking stimulation devices is not appropriate because they do not train the right muscles. Because now parents are starting to realize that stimulation tools are not good for learning to walk, stimulation tools are needed in game media that can improve children's muscle development appropriately and can be accompanied by parents. The role of parents in direct guidance for children learning to walk is very important. This is because the physical and psychological contact that occurs between parents and children creates a sense of security for the child. To design a walking stimulus toy for children aged 9-15 months, designers carry out various qualitative methods by conducting interviews, observations, studies of existing products and by applying design thinking methods as a series of product design processes. The aim of this design is to design toys that can stimulate children to learn to walk guided by parents. This design produces a toy product in the form of a playground that can attract interest in learning to walk using the creeping method accompanied by parents and is interactive for children.*

**Keywords:** *children toys, gross motoric stimulation, walking, gross motoric*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA</b>	
<b>ILMIAH .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan dan Manfaat .....	5
1. Tujuan .....	5
2. Manfaat .....	5
<b>BAB II. TINJAUAN PERANCANGAN</b>	
A. Tinjauan Produk .....	6
1. Deskripsi Produk.....	6
2. Definisi Produk .....	6
3. Gagasan Awal .....	8
B. Perancangan Terdahulu .....	9
1. Produk Eksisting .....	9
C. Landasan Teori .....	16
1. Anak Usia Dini.....	16
2. Tumbuh Kembang Anak.....	17
3. Motorik Anak Usia Dini .....	18

4. Stimulus Motorik Kasar Anak .....	20
5. Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak .....	21
6. Permainan Motorik Kasar .....	21
7. Faktor Keterlambatan Motorik Kasar Anak .....	22
8. Antropometri Pertumbuhan Anak .....	23

### **BAB III. METODE PERANCANGAN**

A. Metode Perancangan .....	24
B. Tahapan Perancangan .....	27
C. Metode Pengambilan Data .....	28
1. Data Primer .....	28
2. Data Sekunder .....	28
D. Analisis Data .....	29
1. Hasil Analisis Data Wawancara .....	29
2. Hasil Analisis Data Observasi Dan Dokumentasi .....	35
3. <i>Study Affinity Diagram</i> .....	41

### **BAB IV. PROSES KREATIF**

A. <i>Design Problem Statement</i> .....	48
B. <i>Brief Design</i> .....	48
1. <i>Open Brief</i> .....	48
2. <i>Close Brief</i> .....	48
3. <i>Analysis of Design Brief</i> .....	48
C. <i>Image/Mood Boards</i> .....	51
D. Kajian Material Dan Gaya .....	54
E. Sketsa Desain .....	58
F. Desain Terpilih .....	77
G. Proses Produksi .....	83
H. <i>Branding</i> .....	86
1. Nama Produk .....	86
2. Desain Logo .....	86
3. Tagline .....	87
I. Biaya Produksi .....	87



**BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 89  
B. Saran Perancangan..... 89

**DAFTAR PUSTAKA ..... 90**

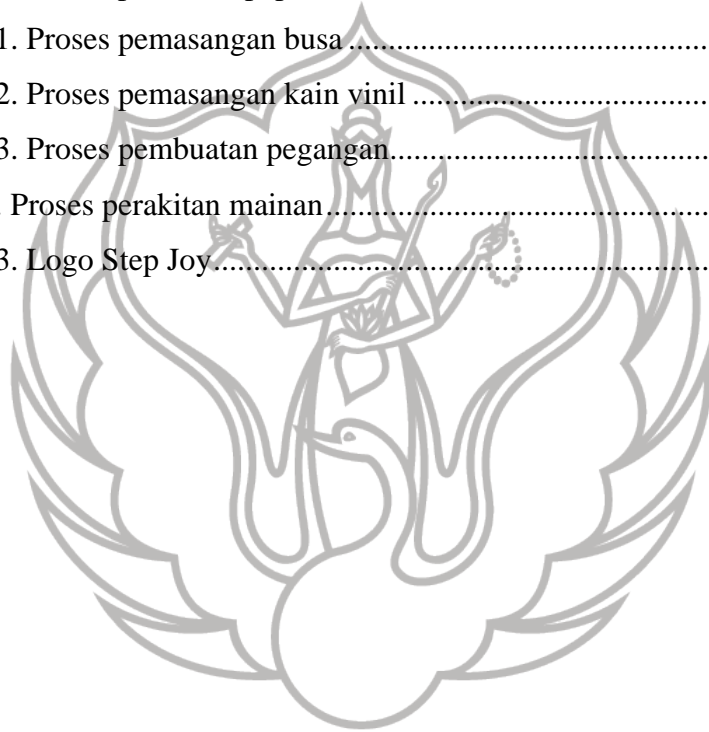
**LAMPIRAN..... 93**



## DAFTAR GAMBAR

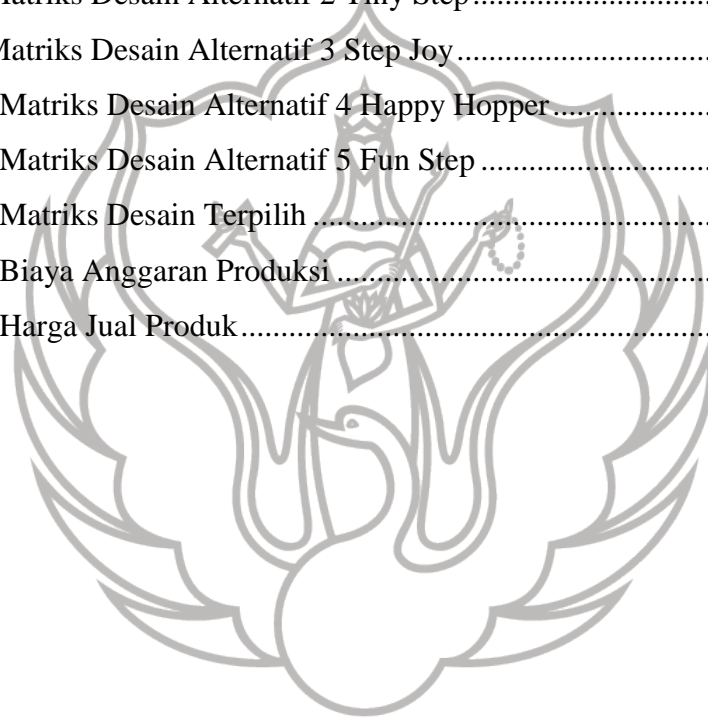
Gambar 1. <i>Sensory Play Mat</i> .....	10
Gambar 2. <i>Sugar Baby Piano Play Mat</i> .....	11
Gambar 3. <i>Standing Baby Gym Wood</i> .....	12
Gambar 4. Tenda Terowongan.....	13
Gambar 5. <i>Playground Set</i> .....	14
Gambar 6. <i>Busy Board</i> .....	15
Gambar 7. Proses Tumbuh Kembang Anak .....	18
Gambar 8. Tahapan Perkembangan Anak.....	19
Gambar 9. Teori Warna Brewster .....	25
Gambar 10. Diagram <i>Design Thinking Stanford</i> .....	26
Gambar 11. Skema Tahapan Perancangan.....	27
Gambar 12. <i>Mood Board</i> .....	51
Gambar 13. <i>Material Board</i> .....	52
Gambar 14. <i>Color Board</i> .....	53
Gambar 15. Busa Sebagai Dasar <i>playground</i> .....	54
Gambar 16. Busa Pipa AC Sebagai Lapisan Pegangan .....	55
Gambar 17. Besi Accer Sebagai Konstruksi Pegangan .....	55
Gambar 18. Minimalis .....	57
Gambar 19. Step Start 1-1 .....	58
Gambar 20. Step Start 1-2 .....	59
Gambar 21. Step Start 1-3 .....	60
Gambar 22. Tiny Step 2-1 .....	62
Gambar 23. Tiny Step 2-2.....	63
Gambar 24. Tiny Step 2-3 .....	64
Gambar 25. Sketsa Step Joy 3-1 .....	66
Gambar 26. Sketsa Step Joy 3-2 .....	67
Gambar 27. Sketsa Step Joy 3-3 .....	68
Gambar 28. Sketsa Happy Hopper 4-1 .....	70
Gambar 29. Sketsa Happy Hopper 4-2 .....	71
Gambar 30. Sketsa Happy Hopper 4-3 .....	72

Gambar 31. Fun Step 5-1 .....	74
Gambar 32. Fun Step 5-2.....	75
Gambar 33. Fun Step 5-3.....	76
Gambar 34. Rekayasa Visual Desain Terpilih 3-3.....	79
Gambar 35. 3D Model Desain Terpilih.....	80
Gambar 36.3D Modelling Desain Terpilih Produk.....	80
Gambar 37. 3D Modelling Desain Terpilih Aplikasi Ke Dinding.....	81
Gambar 38. Gambar Kerja Desain Terpilih.....	82
Gambar 39. Proses pemotongan papan.....	83
Gambar 40. Proses perakitan papan.....	83
Gambar 41. Proses pemasangan busa.....	84
Gambar 42. Proses pemasangan kain vinil.....	84
Gambar 43. Proses pembuatan pegangan.....	85
Gambar 4. Proses perakitan mainan.....	85
Gambar 43. Logo Step Joy.....	86



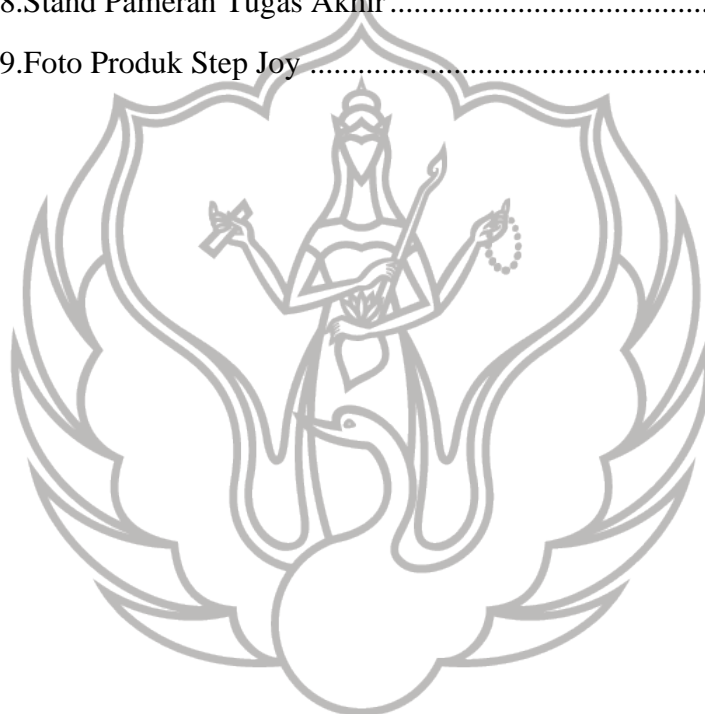
## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pertumbuhan Tinggi Anak Laki-Laki dan Perempuan .....	23
Tabel 2. Hasil Wawancara 1 .....	30
Tabel 3. Hasil Wawancara 2 .....	33
Tabel 4. Hasil Analisis Perilaku Anak .....	36
Tabel 5. Hasil Analisis Mainan Anak .....	39
Tabel 6. Analysis Of Design Brief Produk Mainan Stimulasi Berjalan Anak Usia 9-15 Bulan .....	49
Tabel 7. Matriks Desain Alternatif 1 Step Start .....	61
Tabel 8. Matriks Desain Alternatif 2 Tiny Step .....	65
Tabel 9. Matriks Desain Alternatif 3 Step Joy .....	69
Tabel 10. Matriks Desain Alternatif 4 Happy Hopper .....	73
Tabel 11. Matriks Desain Alternatif 5 Fun Step .....	77
Tabel 12. Matriks Desain Terpilih .....	77
Tabel 13. Biaya Anggaran Produksi .....	87
Tabel 14. Harga Jual Produk .....	88



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1.Lembar Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir.....	94
Lampiran 2. <i>Process Book</i> .....	101
Lampiran 3.Poster Pameran Tugas Akhir .....	119
Lampiran 4.X-Banner Pameran Tugas Akhir .....	120
Lampiran 5.Dokumentasi Produksi.....	121
Lampiran 6.Dokumentasi Wawancara&Observasi.....	123
Lampiran 7.Dokumentasi Pameran Tugas Akhir.....	124
Lampiran 8.Stand Pameran Tugas Akhir .....	125
Lampiran 9.Foto Produk Step Joy .....	126



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Proses pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupan seorang anak merupakan dua proses yang saling bergantung satu sama lain. Para ahli mengatakan masa emas terjadi pada usia 0-2 tahun, dimana pada masa ini terjadi 80% perkembangan otak ('Ainii, 2016). Periode 1000 Hari Pertama Kehidupan (HPK) termasuk sebagai periode yang sensitif karena masalah tumbuh kembang pada usia ini sifatnya tidak dapat diubah dan sangat berpengaruh pada tahap kehidupan selanjutnya. Aspek pertumbuhan yang terjadi meliputi pertumbuhan fisik, kecerdasan, dan mental. Periode dimulai sejak terjadinya konsepsi sampai anak berusia 2 tahun, terdiri dari 270 hari masa kehamilannya dan 730 hari pada kehidupan pertama anak, periode ini juga disebut sebagai *golden periode* (Bappenas, 2012).

Menurut Piaget, pakar terkemuka di bidang perkembangan anak pada umur 0-2 tahun anak memasuki fase sensori-motor. Pada fase ini seorang anak memiliki sifat yang sangat egosentrik dan terpusat pada diri sendiri oleh karena ini kebutuhan pada fase ini bersifat fisik. Sensorik-motorik merupakan komponen utama yang digunakan anak untuk bermain dan berperan untuk proses perkembangan fungsi otot anak (Wahyuni, 2018). Sedangkan pengertian dari kemampuan motorik anak itu sendiri merupakan pengendalian gerakan jasmani yang terkoordinasi antara pusat syaraf dan otot (Yusrika, 2017). Perkembangan motorik anak terdiri dari motorik kasar dan halus. Kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan otot-otot besar untuk mencapai kemampuan seperti berjalan, melompat, melempar, meloncat, dan lain sebagainya (Mangiill, 2014). Sedangkan kemampuan motorik halus meliputi fleksibilitas tangan dan jari jemari untuk melakukan sebuah aktivitas seperti menulis, menggambar, dan permainan yang membutuhkan koordinasi tangan. Termasuk koordinasi otot-otot di daerah lain seperti lidah, bibir, dan otot-otot pipi (N.P Putri, 2016)

Dari beberapa perkembangan motorik diatas, salah satu perkembangan yang penting bagi anak adalah perkembangan berjalan. Kemampuan berjalan dapat dilakukan oleh setiap bayi jika otot-otot syaraf dan tulang sudah kuat secara sempurna. Pendampingan orang tua dan pemberian stimulasi sangat penting pada masa perkembangan motorik anak terutama untuk memiliki kemampuan berjalan (Nova, 2019). Stimulasi merupakan rangsangan yang diberikan kepada anak dan bersumber dari lingkungan. Perkembangan anak yang diberikan stimulasi lebih baik daripada anak yang tidak mendapatkan atau diberikan stimulasi. Dalam memberikan stimulasi untuk anak, sangat penting untuk memperhatikan kebutuhan sesuai tahap perkembangan anak (Soetjiningsih, 1995). Selain stimulasi dari orang tua dan lingkungan faktor yang mempengaruhi perkembangan anak untuk berjalan adalah factor fisik dan faktor psikologi. Faktor fisik beberapa diantaranya meliputi berat badan anak, gangguan penyakit atau syarat otak. Faktor psikologi meliputi inisiatif anak dalam mencoba, trauma, atau takut karena pengalaman jatuh saat berjalan pada pertama kalinya (Sadiman, 2023).

Rata-rata usia mulai berjalan di Indonesia masih di bawah rata-rata negara maju, seperti Amerika yang memiliki rata-rata usia mulai berjalan 11-12 bulan dan Eropa yaitu antara 12-13 bulan (Rosmiyati, 2017). Diperkirakan sekitar 30,8% anak berumur 0-13 bulan di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar. Usia anak mulai berjalan di Indonesia adalah pada usia 14,02 bulan. Data yang diperoleh Kementerian Kesehatan Indonesia menyebutkan bahwa 11,5% anak usia 15-18 bulan di Indonesia mengalami gangguan keseimbangan dan otot akibat keterlambatan perkembangan motorik. Dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik dan berjalan di Indonesia masih tergolong lambat, sehingga sangat penting bagi orang tua untuk memberikan stimulasi yang tepat untuk anak. Selain sesuai dengan umur dan perkembangan anak, pemberian stimulasi harus memperhatikan kuantitas lama waktu interaksi dan kualitas yaitu cara atau media stimulasi anatara anak dan orang tua. Pemberian stimulasi berjalan sebaiknya diberikan kepada anak usia 9-15 bulan dengan tetap

memperhatikan pemenuhan gizi anak (Febrina Suci Hati, 2016). Meskipun kematangan biologis sangat berpengaruh dalam proses belajar berjalan namun keterampilan berjalan perlu dilatih. Latihan tersebut dilakukan secara berulang dengan kondisi yang bervariasi sangat membantu bayi untuk meningkatkan kemampuan berjalan (Soetjiningsih, 1995). Menurut Santrock (2007) Kunci dari keterampilan berjalan adalah menstabilkan keseimbangan di atas satu kaki cukup lama untuk mengayunkan satu kaki lainnya ke depan, dengan memindahkan berat badan tubuh tanpa terjatuh.

*Tetah* dalam Bahasa Jawa berarti mengajari anak melangkah dengan memegangi bagian tubuhnya. Metode ini dapat memperkuat otot kaki bayi. Metode belajar berjalan dengan *tetah* ini lebih aman karena anak berpegangan pada orang tua dan orang tua membimbing dan menjaga anak secara langsung sehingga resiko anak cidera sangat kecil (Setyowati, 2008). Selain itu, peran orang tua untuk membimbing langsung untuk anak belajar berjalan sangat penting. Hal ini karena kontak fisik dan psikis yang terjadi antara orang tua dan anak menciptakan rasa aman bagi anak. Rasa aman ini adalah kebutuhan emosional anak yang harus dipenuhi oleh orang tua, sehingga berperan penting dalam perkembangannya (E Yuriastien, 2009).

Akhir-akhir ini sudah banyak masyarakat yang menyadari bahwa alat stimulasi beredar di masyarakat saat ini kurang memenuhi syarat dari segi kesehatan dan keamanan bagi bayi. Penggunaan alat stimulasi yang kurang tepat dapat berakibat buruk terhadap kemampuan berjalan bayi, bahkan diantaranya beresiko mengakibatkan kecelakaan. Salah satunya adalah produk baby walker, berdasarkan artikel Ikatan Dokter Indonesia (Irwanto, 2013) baby walker tidak membantu menstimulasi bayi untuk berjalan, karena bayi akan terbiasa bergerak dengan lebih mudah menggunakan *baby walker* tanpa melatih otot yang berperan penting untuk berjalan. Kedua tungkai bawah diperkuat, namun tungkai atas (paha) dan pinggul tidak dapat terlatih dengan alat ini. Selain itu, penggunaan *baby walker* membuat bayi tidak mempelajari cara menyeimbangkan tubuh. Bayi justru lebih sering berdiri dengan ujung kaki yang berpotensi mengakibatkan otot tegang. Menurut penelitian dalam jurnal *Pediatrics* yang



diterbitkan pada 17 September 2018, Lebih dari 200.000 anak - anak dengan usai dibawah 15 bulan dilarikan ke UGD rumah sakit karena cedera akibat menggunakan *baby walker* dengan kasus cedera tulang tengkorak, gegar otak, patah tulang, dan cedera lain sejak tahun 1990 – 2014. Komisi Keamanan Produk Konsumen pada tahun 2010 sepakat untuk tidak mengizinkan *baby walker* dijual secara bebas dan tidak menganjurkan masyarakat menggunakannya lagi. Namun sampai saat ini penjualan dan penggunaan *baby walker* di Indonesia belum ada aturan dan pembatasan penggunaannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan merancang mainan stimulasi berjalan untuk anak 9-15 bulan untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama kemampuan berjalan. Mainan ini akan dirancang dengan bentuk permainan untuk bayi yang digunakan dengan pengawasan dan pendampingan dari orang tua. Mengingat penting adanya kontak fisik dan psikis yang terjadi antara orang tua dan anak dalam proses belajar berjalan.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah perancangan ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana rancangan produk mainan stimulasi yang dapat melatih bayi berjalan dan meningkatkan kemampuan motrik kasar untuk anak usia 9-15 bulan?

### **C. Batasan Masalah**

Agar pembahasan perancangan tugas akhir ini lebih terarah dan menghindari meluasnya masalah, maka berikut merupakan batas lingkup perancangan yang ditetapkan dalam perancangan ini :

1. Produk dirancang untuk anak usia 9 – 15 bulan
2. Produk digunakan dengan pengawasan dan pendampingan orang tua
3. Fokus pada perancangan produk ini adalah untuk memberikan aktivitas bermain bagi bayi usia 9-15 bulan untuk menstimulasi kemampuan berjalan dan motorik kasar.

## **D. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah mendapat rancangan produk mainan untuk melatih bayi berjalan dan meningkatkan kemampuan motorik kasar untuk bayi usia 9-15 bulan

### **2. Manfaat**

#### a) Bagi Mahasiswa

- 1) Sebagai referensi pembelajaran bagi mahasiswa yang tertarik untuk membuat rancangan desain yang berkaitan dengan bayi usia 9 – 15 bulan.
- 2) Sebagai referensi pembelajaran bagi mahasiswa tentang perancangan alat bantu stimulasi motorik kasar bagi anak khususnya pada tahapan belajar berjalan.

#### b) Bagi Institusi

- 1) Sebagai tambahan sumber referensi kepustakaan dan riset mengenai perancangan yang berkaitan dengan anak usia 9-15 bulan.
- 2) Sebagai tambahan sumber referensi kepustakaan dan riset mengenai perancangan alat bantu stimulasi belajar pada anak usia 9-15 bulan.

#### c) Bagi Masyarakat

- 1) Memberikan varian produk mainan bagi anak usia 9-15 bulan
- 2) Memberikan varian produk untuk melatih kemampuan motorik kasar bayi usia 9-15 bulan
- 3) Memberikan varian produk yang aman untuk stimulasi belajar berjalan anak.