

**PERANCANGAN MAINAN EDUKATIF UNTUK
MELATIH MOTORIK KASAR ANAK TUNANETRA
USIA 4-6 TAHUN**



PERANCANGAN

Oleh :

AHMAD YOGA FIRMANSYAH

2010199027

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN MAINAN EDUKATIF UNTUK
MELATIH MOTORIK KASAR ANAK TUNANETRA
USIA 4-6 TAHUN**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Produk
2025

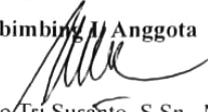
LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul:

PERANCANGAN MAINAN EDUKATIF UNTUK MELATIH MOTORIK KASAR ANAK TUNANETRA USIA 4-6 TAHUN diajukan oleh Ahmad Yoga Firmansyah 2010199027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal **12 Juni 2025**.

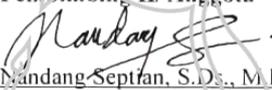
Pembimbing I/ Anggota


Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 196409211994031001

NIDN. 0021096402

Pembimbing II/ Anggota


Mardang Septfan, S.Ds., M.Ds.

NIP. 199609262022031015

NIDN. 0026099605

Cogitate/ Ketua


Silvy Bintang Ayu Candradewi,

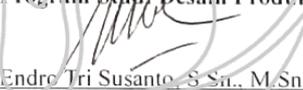
S.Ds., M.Ds.

NIP. 199408242022032024

NIDN. 0024089405

Koordinator

Program Studi Desain Produk


Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 196409211994031001

NIDN. 0021096402

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 197010101999031001

NIDN. 0019107005

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197301292005011001

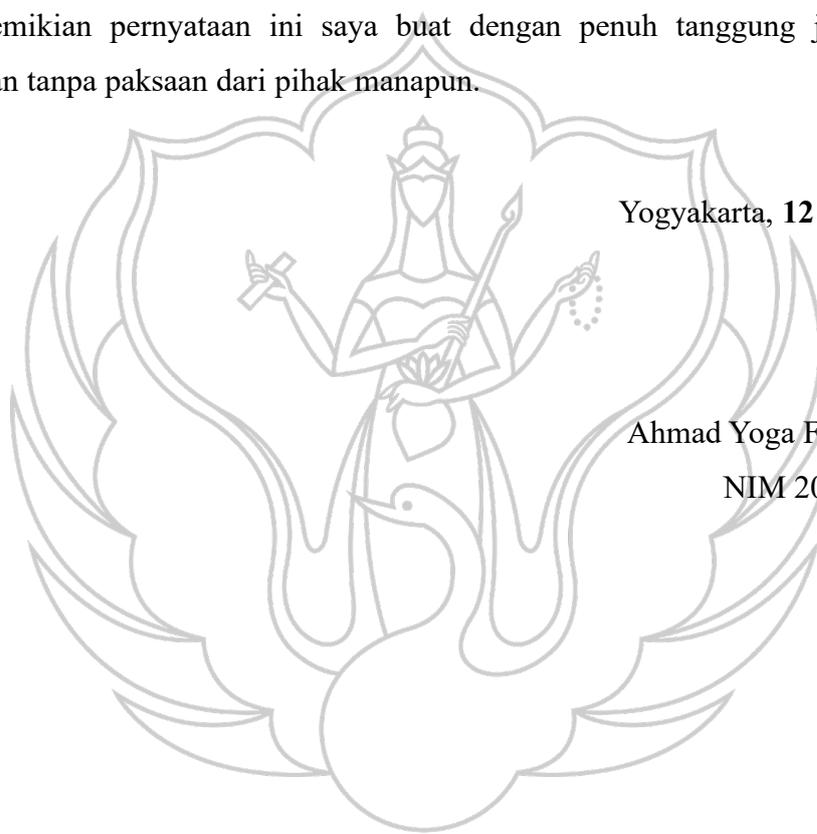
NIDN. 0029017304

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA**

Saya dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN MAINAN EDUKATIF UNTUK MELATIH MOTORIK KASAR ANAK TUNANETRA USIA 4-6 TAHUN**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran dari saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, **12 Juni 2025**

Penulis,
Ahmad Yoga Firmansyah
NIM 2010199027

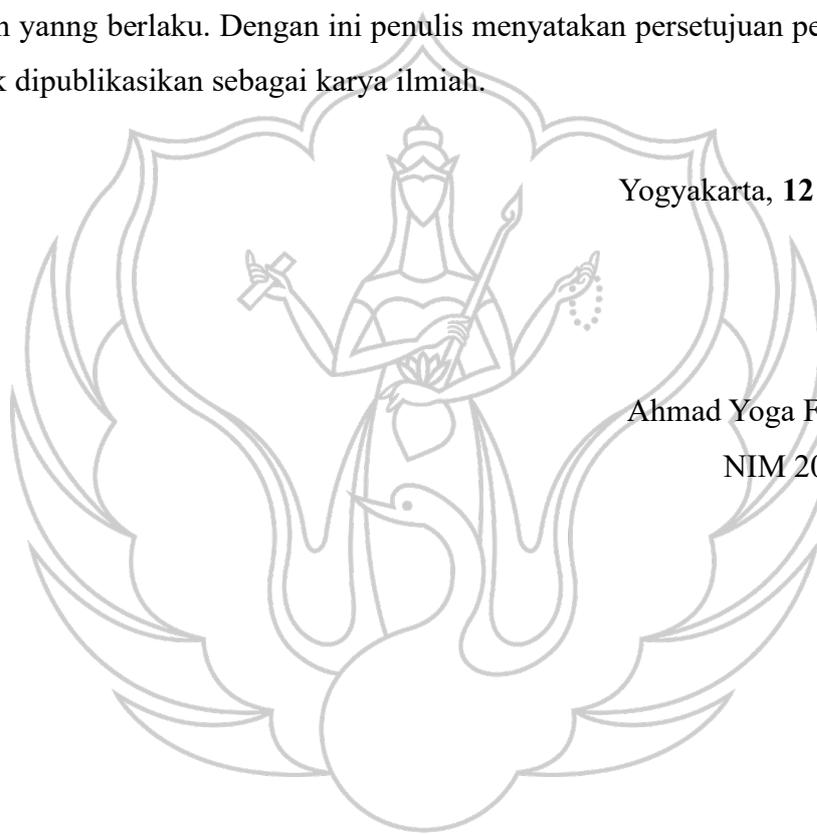


**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul **PERANCANGAN MAINAN EDUKATIF UNTUK MELATIH MOTORIK KASAR ANAK TUNANETRA USIA 4-6 TAHUN** 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, **12 Juni 2025**

Penulis,
Ahmad Yoga Firmansyah
NIM 2010199027



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan Tugas Akhir yang berjudul “**PERANCANGAN MAINAN EDUKATIF UNTUK MELATIH MOTORIK KASAR ANAK TUNANETRA USIA 4-6 TAHUN**” dapat diselesaikan.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Produk di Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan sehingga masih terdapat banyak ketidaksempurnaan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Atas segala kekurangan, penulis mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang dapat membangun untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak.

Yogyakarta, **12 Juni 2025**

Penulis,
Ahmad Yoga Firmansyah
NIM 2010199027

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penyelesaian penyusunan Tugas Akhir ini penulis telah mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia dan rezekinya sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan selamat, sehat, dan sentosa.
2. Ayah Muh. Retno Sapahermawan, Ibu Fitria Wiharjanti, dan Atha Safina Zafirah yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi dan bantuan dalam berbagai hal sampai sekarang ini.
3. Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan motivasi dalam penyusunan Tugas Akhir.
4. Nandang Septian, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan motivasi dalam penyusunan Tugas Akhir.
5. Pak Udin, Mas Nuri, dan seluruh staf Program Studi Desain Produk yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
6. Yayasan Kesejahteraan Tunanetra Islam (YAKETUNIS) Yogyakarta yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran penyusunan Tugas Akhir.
7. Ayik, Dani, Ghulam, Ifat, Irsyad, Lia, dan Ma'ruf yang selalu menghibur dan memberikan dukungan.
8. Alif yang telah memberikan bantuan secara langsung selama proses penyusunan Tugas Akhir.
9. Cintan yang telah menemani, memberikan dukungan, dan bantuan secara langsung selama proses penyusunan Tugas Akhir.
10. Bintang, Dika, Fachrul, Farhan, Jepun, Kitto, Rifqi, Wildan, Yahya, teman-teman DKV B 2019, dan teman-teman Discord lainnya yang menjadi tempat berbagi tawa dan memberikan dukungan.

11. Arya, Erik, Rafif, Raja, Tara, Devinta, Dewi, dan teman-teman Rangkai yang menjadi tempat berbagi ilmu, berdiskusi dan saling mendukung selama proses perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir.
12. Teman-teman Keebon: Fudin, Natasha, Rizal, dan Steffany yang telah berjuang bersama-sama, berbagi ilmu, dan saling mendukung selama ini.
13. Mas Surya, Mas Rizal, Mas Taufik, Om Fiko, Mas Ijow, Mas Fahmi, Mas Hilario, Mbak Herna, Mbak Tina, Mbak Tika, Mbak Betty, dan seluruh teman-teman CV. Sweda Gembira yang telah memberikan banyak ilmu, dukungan, dan motivasi selama ini.
14. Teman-teman Kopine Eyang Mantrijeron: Daniawan, Hida, dan Rama atas dukungan dan motivasi selama penyusunan Tugas Akhir.
15. Teman-teman Regu Ronda 6 yang menemani saya ketika malam hari.
16. Teman-teman Awoh yang telah berjuang bersama-sama, berbagi ilmu, dan saling mendukung selama ini.
17. Teman-teman Olreth yang telah memberikan motivasi dan dukungan selama ini.
18. Teman-teman Supermoto dan Yhoko Motocultura yang selalu menghibur dan memberikan ilmu baru.
19. Teman-teman BrOsur yang selalu menghibur dan memberikan banyak ilmu serta motivasi.
20. Embul dan Yuki yang selalu menemani selama ini.
21. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan motivasi selama ini.

PERANCANGAN MAINAN EDUKATIF UNTUK MELATIH MOTORIK KASAR ANAK TUNANETRA USIA 4-6 TAHUN

Ahmad Yoga Firmansyah

ABSTRAK

Anak tunanetra memiliki tingkat kompetensi motorik yang lebih rendah daripada anak normal. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya stimulasi visual sehingga tidak mampu menirukan orang lain dan terbatasnya ruang gerak. Tingkat kompetensi motorik yang rendah akan berpengaruh pada aktivitas fisik dan mental anak tunanetra kedepannya. Metode perancangan pada rancangan ini menggunakan pendekatan *design thinking* yang mencakup tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil perancangan ini berupa sebuah mainan *puzzle* lantai modular yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta dilengkapi dengan tekstur taktil dan pemutar suara sebagai pemberi informasi yang dapat diterima oleh anak tunanetra. Perancangan ini ditujukan sebagai media alternatif untuk membantu menunjang pelatihan motorik kasar anak tunanetra sehingga mampu mengasah kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar, navigasi, dan perkembangan mental anak tunanetra kedepannya.

Kata Kunci: Mainan, Edukatif, Anak Tunanetra, Kemampuan Motorik

***EDUCATIONAL TOY DESIGN TO SUPPORT GROSS MOTOR SKILL
DEVELOPMENT FOR VISUALLY IMPAIRED CHILDREN AGED 4–6***

Ahmad Yoga Firmansyah

ABSTRACT

Children with visual impairments typically exhibit lower gross motor competence compared to their sighted peers. This disparity is primarily attributed to limited visual stimulation, which hinders their ability to imitate others and restricts opportunities for physical movement. A reduced level of motor competence can significantly impact both the physical and psychological development of children with visual impairments over time. This design project adopts a design thinking methodology, encompassing the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The resulting product is a modular floor puzzle toy that can be adapted to individual needs, featuring tactile textures and an integrated sound module to convey information in an accessible manner. This design is intended to function as an alternative educational medium to support gross motor skill development, environmental adaptability, spatial navigation, and overall mental growth in children with visual impairments.

Keywords: *Toy, Educational, Visual Impaired Children, Motoric Skill*

DAFTAR ISI

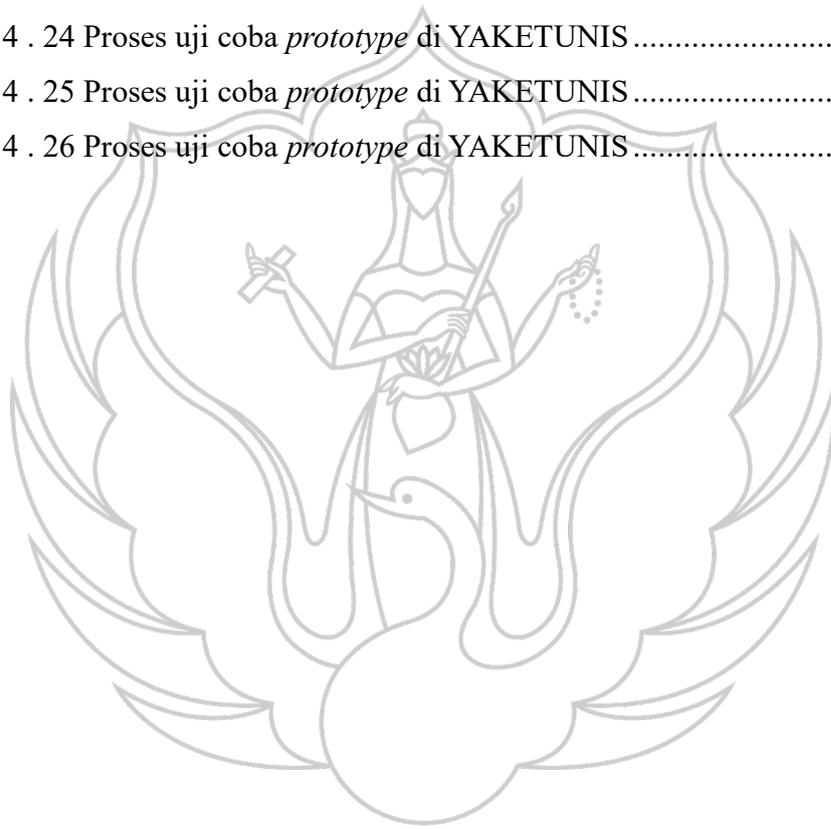
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	i
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan dan Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Tinjauan Produk.....	6
B. Perancangan Terdahulu.....	9
C. Landasan Teori.....	11
BAB III METODE PERANCANGAN.....	22
A. Metode Perancangan	22
B. Tahapan Perancangan	23
C. Metode Pengumpulan Data.....	27
D. Analisis Data	28

BAB IV PROSES KREATIF.....	46
<i>A. Design Problem Statement</i>	46
<i>B. Brief Design</i>	46
<i>C. Moodboard</i>	48
D. Kajian Material dan Gaya.....	49
E. Sketsa Desain	55
F. Desain Terpilih.....	58
G. Konsep Permainan.....	62
H. Proses Produksi.....	63
I. Branding.....	64
J. Biaya Produksi	68
K. Uji Coba <i>Prototype</i>	70
BAB V KESIMPULAN.....	79
A. Simpulan.....	79
B. Saran Perancangan.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 . 1 Produk BaaDaaBoo Karya Fikria Nur Baiti.....	9
Gambar 2 . 2 Produk Raba Toy Karya Mahasiswa Universitas Surabaya.....	10
Gambar 2 . 3 Mainan Senzo Me.....	11
Gambar 2 . 4 Gambaran penglihatan panyandang <i>low vision</i>	12
Gambar 2 . 5 Anak tunanetra buta total	13
Gambar 2 . 6 Grafik audio dan huruf braille	20
Gambar 3 . 1 Metode <i>Design Thinking</i>	22
Gambar 3 . 2 <i>Flowchart Design Thinking</i>	24
Gambar 3 . 3 Diagram metode belajar.....	40
Gambar 3 . 4 Diagram alat bantu pembelajaran.....	41
Gambar 3 . 5 Diagram stimulasi indra.....	42
Gambar 3 . 6 Kegiatan pembelajaran menggunakan media auditif.....	43
Gambar 3 . 7 Permainan pada kelas olahraga	44
Gambar 3 . 8 Pembagian alat bantu jalan kepada siswa YAKETUNIS.....	44
Gambar 3 . 9 Siswa YAKETUNIS mencoba menggunakan alat bantu jalan.....	45
Gambar 3 . 10 Siswa YAKETUNIS berjalan mengelilingi komplek di sekitar sekolah	45
Gambar 4 . 1 <i>Image board</i>	48
Gambar 4 . 2 <i>Material board</i>	48
Gambar 4 . 3 <i>Construction board</i>	49
Gambar 4 . 4 <i>EVA Foam</i>	50
Gambar 4 . 5 <i>ISD1820 Sound Module</i>	51
Gambar 4 . 6 Material bertekstur.....	53
Gambar 4 . 7 Sketsa rancangan 1.....	55
Gambar 4 . 8 Sketsa rancangan 2.....	56
Gambar 4 . 9 Sketsa rancangan 3.....	57
Gambar 4 . 10 Gambar kerja <i>puzzle</i>	60
Gambar 4 . 11 Gambar kerja sound module.....	61
Gambar 4 . 12 <i>Logotype Gerak</i>	65
Gambar 4 . 13 <i>Color palette</i>	66
Gambar 4 . 14 <i>Packaging Gerak</i>	66

Gambar 4 . 15 Poster Gerak	67
Gambar 4 . 16 Katalog Gerak.....	67
Gambar 4 . 17 Banner Gerak.....	68
Gambar 4 . 18 Proses uji coba <i>prototype</i> di YAKETUNIS	70
Gambar 4 . 19 Proses uji coba <i>prototype</i> di YAKETUNIS	71
Gambar 4 . 20 Proses uji coba <i>prototype</i> di YAKETUNIS	71
Gambar 4 . 21 Proses uji coba <i>prototype</i> di YAKETUNIS	72
Gambar 4 . 22 Proses uji coba <i>prototype</i> di YAKETUNIS	72
Gambar 4 . 23 Proses uji coba <i>prototype</i> di YAKETUNIS	73
Gambar 4 . 24 Proses uji coba <i>prototype</i> di YAKETUNIS	73
Gambar 4 . 25 Proses uji coba <i>prototype</i> di YAKETUNIS	74
Gambar 4 . 26 Proses uji coba <i>prototype</i> di YAKETUNIS	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3 . 1 Hasil wawancara responden 1	31
Tabel 3 . 2 Hasil wawancara responden 2	32
Tabel 3 . 3 Hasil wawancara responden 3	32
Tabel 3 . 4 Hasil wawancara responden 4	33
Tabel 3 . 5 Hasil wawancara responden 5	34
Tabel 3 . 6 Hasil wawancara responden 6	35
Tabel 3 . 7 Hasil wawancara responden 7	36
Tabel 3 . 8 Hasil wawancara responden 8	38
Tabel 4 . 1 Tabel <i>affinity diagram</i>	47
Tabel 4 . 2 Tabel <i>Decision Analysis Matrix</i>	58
Tabel 4 . 3 Tabel proses produksi	63
Tabel 4 . 4 Daftar biaya bahan baku produksi	68
Tabel 4 . 5 Daftar biaya mesin Sumber	69
Tabel 4 . 6 Biaya produksi komprehensif	69
Tabel 4 . 7 Penilaian hasil uji coba <i>prototype</i>	75
Tabel 4 . 8 Penilaian motorik kasar	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Duplikat lembar konsep	85
Lampiran 2 3D model <i>prototype</i> Gerak	86
Lampiran 3 Lembar konsultasi.....	88
Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian.....	89
Lampiran 5 Biodata	89



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang memasuki rentang usia 0-6 tahun (Fitriani & Adawiyah, 2018). Anak pada masa tataran usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam memberikan rangsangan untuk mencapai perkembangan yang optimal. Anak usia dini adalah manusia yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosioikultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu (Indraswari, 2012). Perkembangan kemampuan otak pada anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut dengan masa emas atau *golden age* (Fitriani & Adawiyah, 2018). Pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama tetapi jangka waktu perkembangan anak akan berbeda antara satu sama lain karena hal tersebut merupakan hal yang bersifat individual. Salah satu kemampuan yang berkembang pada anak usia dini adalah kemampuan motorik. Perkembangan motorik pada anak akan mulai terlihat pada usia 4-6 tahun (Fitriani & Adawiyah, 2018) dan pada usia 4-6 tahun sang anak memasuki *fundamental movement phase* yaitu kelanjutan perkembangan fase gerak sebelumnya yang sangat dipengaruhi oleh faktor kesempatan untuk mempraktikkan gerakan-gerakannya secara langsung (Mahmud, 2019).

Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi yang terjadi secara progresif. Perkembangan kemampuan motorik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu perkembangan kemampuan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Kemampuan motorik kasar memerlukan koordinasi otot kaki, lengan besar atau seluruh badan yang dapat membuat mereka dapat berdiri, melompat, berjalan, dan berlari (Aguss, 2021). Sedangkan kemampuan motorik halus memerlukan koordinasi antara otot-otot kecil dan

tidak memerlukan begitu banyak tenaga. Namun kemampuan motorik halus memerlukan koordinasi yang teliti dan cermat.

Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan berpengaruh pada perkembangan mental sang anak pula. Hal tersebut disebabkan karena anak akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya diri sang anak akan terus meningkat akan berpengaruh positif pada kemampuan motorik kognitifnya (Hidayanti, 2013).

Namun, hal ini bisa menjadi sebuah hambatan bagi anak-anak penyandang tunanetra. Anak-anak tunanetra memiliki gangguan pada penglihatannya, sehingga memanfaatkan indera lain untuk memperoleh informasi. Penyandang tunanetra biasanya menunjukkan tingkat kompetensi motorik yang lebih rendah dibandingkan dengan teman yang bisa melihat (Widyawan, 2022). Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya stimulasi visual sehingga tidak mampu menirukan orang lain dan pengaruh faktor lingkungan seperti orang tua yang memberikan perlindungan berlebihan dan kurang memberikan kesempatan anak tunanetra untuk bergerak dan eksplorasi (Anggraini et al., 2023). Penyandang tunanetra dapat diklasifikasikan dalam dua jenis, seperti *low vision* (masih memiliki sisa penglihatan) dan buta total. Peran indera selain penglihatan adalah memberikan informasi seperti orientasi, dimensi, jarak, objek, material, suhu, tekstur, dan lainnya. Selain itu, orang tunanetra juga memiliki sensitivitas lebih pada indra pendengaran dan peraba.

Dalam proses pembelajaran anak tunanetra membutuhkan metode khusus dalam proses belajarnya, seperti belajar menggunakan tulisan braille dengan memanfaatkan indera peraba. Anak tunanetra juga dilatih untuk memanfaatkan sisa penglihatannya untuk berorientasi dengan lingkungan sekitarnya dalam proses belajar orientasi mobilitas. Penderita *low vision* juga dikenalkan dengan tulisan awas, yaitu tulisan yang hurufnya dimodifikasi ukurannya dan kontras warnanya (Rahman, 2013) agar tidak terbatas dengan tulisan braille saja. Anak tunanetra juga belajar dengan media pembelajaran replika atau miniatur sehingga dapat memanfaatkan indera perabanya dalam mendapatkan informasi (Khairun Nisa et al., 2018).

Kemampuan motorik kasar menjadi penting bagi anak-anak penyandang tunanetra karena tidak hanya berhubungan dengan aktivitas fisik saja, akan tetapi juga mampu menumbuhkan kemandirian dalam melakukan segala aktivitas di kemudian hari. Mainan edukatif adalah alat yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak sebagai alat bantu belajar yang mampu mengoptimalkan perkembangan anak dan disesuaikan dengan usia serta tingkat perkembangannya (Noor Ermawati et al., 2022). Mainan edukatif dapat difungsikan sebagai penyalur pesan, sehingga mampu menstimulasi perhatian, minat, daya pikir, dan rasa. Dalam konteks objek perancangan untuk anak tunanetra, maka aspek visual pada perancangan ini diterjemahkan menjadi elemen-elemen yang mampu ditangkap oleh indera lain (Baktara & Setyawan, 2021) agar dapat memberikan informasi yang dapat diterima oleh anak-anak tunanetra.

Perancangan mainan edukatif ini diharapkan mampu membantu meningkatkan dan mempermudah pengembangan kemampuan motorik anak penderita tunanetra usia 4-6 tahun serta mampu menstimulasi perhatian, minat, daya pikir, dan rasa. Selain itu, perancangan ini dapat meningkatkan kepercayaan diri anak penyandang tunanetra.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana rancangan produk mainan edukatif yang menekankan pada pelatihan motorik kasar untuk anak tunanetra usia 4-6 tahun?

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari topik yang terlalu luas, artikel ini merujuk pada topik perancangan mainan edukatif yang berfokus pada *puzzle* lantai yang dapat menstimulasi pelatihan motorik kasar untuk anak tunanetra usia 4-6 tahun yang dilengkapi dengan tekstur taktil dan media auditif sebagai pemberi informasi yang dapat diterima oleh anak tunanetra.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari dibuatnya artikel ini adalah untuk mendapatkan rancangan mainan edukatif yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan motorik kasar untuk anak tunanetra usia 4-6 tahun.

2. Manfaat

Adapun Manfaat dari perancangan ini antara lain:

a. Bagi Penulis

- 1) Memperluas pandangan mahasiswa terhadap rancangan mainan edukatif yang mampu membantu melatih kemampuan motorik kasar anak tunanetra.
- 2) Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir secara kritis dan memecahkan masalah.
- 3) Dapat memberikan contoh rancangan purwarupa yang memiliki kontribusi dalam membantu pelatihan kemampuan motorik kasar anak tunanetra.

b. Bagi Masyarakat

- 1) Mendapatkan rancangan mainan edukatif yang mampu membantu melatih kemampuan motorik anak tunanetra.
- 2) Memberikan kemudahan bagi anak tunanetra yang sedang melatih kemampuan motoriknya.
- 3) Memberikan pengetahuan terhadap pentingnya perkembangan motorik kasar pada anak tunanetra usia dini.
- 4) Memberikan pengetahuan dan penerapan ilmu desain produk dalam memecahkan permasalahan sosial.

c. Bagi Institusi

- 1) Perancangan ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai bahan pembelajaran dan perancangan lebih lanjut.
- 2) Perancangan ini dapat dijadikan sebagai acuan pembelajaran untuk kedepannya.

