

MANDIRI

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN MUDA**



**Perancangan Mainan Statis Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak**

**PENELITI**

Dra. RA.MM. Pandansari Kusumo, M.Sn  
NIDN/NIP : 0018096908/19690918 199803 2001  
Lu'lu' Farhatul Amaniyah  
NIM: 1610045027

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2018**  
**Nomor: DIPA-042.01.2.400980/2018 tanggal 5 Desember 2017**  
**Berdasarkan SK Rektor Nomor: 220/KEP/2018 Tanggal 23 Mei 2018**  
**Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Kegiatan**  
**Nomor: 2904/IT4/LT/2018 tanggal 25 Mei 2018**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN**  
**NOVEMBER 2018**


**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR**

**Judul** : **Perancangan Mainan Statis Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak**  
Penelitian / Pelaksana  
Nama Lengkap : Dra. RA.MM. Pandansari Kusumo, M.Sn.  
NIDN / NIP : 0018096908/196909181988032001  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Prodi / Jurusan : Desain Produk/Desain  
Fakultas : Seni Rupa  
Nomor HP : 087738788890  
Alamat Surel (email) : pandansarikusumo@gmail.com  
Anggota (1)  
Nama Lengkap :-  
NIDN / NIP :-  
Prodi / Jurusan :-  
Fakultas :-  
Anggota (n)  
Nama Lengkap : Lulu Farhatul Amaniyah  
NIM : 1610045027  
Prodi / Jurusan : Desain Produk/Desain  
Fakultas : Seni Rupa  
Institusi Mitra (jika ada)  
Nama Institusi Mitra :-  
Alamat :-  
Penanggungjawab :-  
Tahun Pelaksanaan : 1 Tahun  
Biaya ISI YK : Rp. 10.000.000,-  
Biaya Sumber Lain : Rp. 0,- +  
Jumlah Biaya : Rp. 10.000.000,-

  
Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Dr. Suastwi M.Des.  
NIP. 195909031988032002

Yogyakarta, 26 November 2018

Ketua Peneliti / Peneliti,

  
Dra. RA.MM. Pandansari Kusumo, M.Sn.  
NIP. 196909181988032001

Menyetujui  
Ketua Lembaga Penelitian  
  
Dr. Nur Sahid, M.Hum.  
NIP. 196202081989031001

## RINGKASAN

Tumbuh kembang anak dimulai dari dalam kandungan sang ibu, dan sangat tergantung pada lingkungan keluarga dan lingkungan disekitarnya, meliputi asupan makanan, perhatian dan kasih sayang orangtua, tempat bermain, teman bermain, termasuk juga jenis mainan yang dimainkannya. Pada dasarnya seorang anak akan senang dan asyik bermain ketika mainannya tersebut dapat mengasyikkan untuk dirinya. Akan tetapi sebagai orang tua atau orang yang lebih dewasa tentunya harus selektif juga dalam memilihkan mainan tersebut.

Dewasa ini makin banyak anak-anak yang keranjangin “gadget”, sehingga mereka sangat jarang bermain dengan mainan yang seharusnya dimainkan untuk anak seusia mereka. Sebenarnya banyak sekali ragam mainan anak yang ada disekitar kita, mulai dari boneka, kereta-keretaan, “puzzle”, mobil-mobilan. Dan sebagainya. Bahkan jika diingat sejak jaman dahulu orang juga mengenal mainan tradisional seperti kelereng, dakon, “sumbar suru”, bola bekel, ketapel, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Dalam penelitian kali ini peneliti ikut serta peduli dalam rangka mengembalikan kebiasaan anak-anak dalam bermain, melalui pengembangan desain produk mainan yang mengangkat mainan dakon. Mengenalkan permainan dakon pada anak-anak dalam wujud yang lebih “fresh”. Produk dakon yang dibuat ditujukan untuk anak usia 3-5 th.

Kata kunci: Pertumbuhan anak, produk mainan, dakon

## **PRAKATA**

Puji Syukur kami panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunianya laporan akhir pada kegiatan Penciptaan Dosen Muda ini dapat diselesaikan. Laporan ini dibuat berdasarkan dari penelitian mainan anak statis yang bertujuan dapat mencerdaskan pengembangan desain pada mainan anak tradisional yaitu “Dakon” yang diperuntukkan anak usia 3-5 th.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini terselenggara, karena adanya program Penelitian Dosen Muda yang diadakan dilingkungan civitas akademika ISI Yogyakarta. Untuk itu dalam kesempatan ini kami sampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Dekan FSR ISI Yogyakarta dan LPPM ISI Yogyakarta yang telah memberikan dana dan kesempatan pada kami untuk dapat melaksanakan program ini.

Selanjutnya tidak lupa kami ucapkan trimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan selama penciptaan ini berlangsung. Kami sangat menyadari bahwa laporan ini masih belum sempurna, karena itulah kami membuka diri untuk menerima masukan dan kritikan dari pembaca. Pada akhirnya kami berharap semoga penciptaan ini dapat memberikan sumbangan bagi masyarakat khususnya sekolah Taman Kanak-kanak sehingga dapat membantu program KBM.

Yogyakarta, 1 November 2018

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	0
HALAMAN PENGESAHAN.....	1
RINGKASAN .....	2
PRAKATA .....	3
DAFTAR ISI .....	4
DAFTAR TABEL .....	5
DAFTAR GAMBAR .....	5
DAFTAR LAMPIRAN .....	6
BAB 1. PENDAHULUAN .....	7
BAB 2. TUNJAUAN PUSTAKA.....	10
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	17
BAB 4. METODE PENELITIAN .....	18
BAB 5. HASIL YANG DICAPAI .....	20
BAB 6. KESIMPULAN .....	30
DAFTAR PUSTAKA .....	31
LAMPIRAN .....	32
- Bukti pemuatan dari Jurnal Productum	
- Produk penelitian	

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1      Tabel Penggolongan Jenis Dakon Yang Ada Di Pasaran
2. Tabel 2      Tabel Desain Produk Dakon Baru

## DAFTAR BAGAN

1. Bagan 1      Metode Penelitian
2. Bagan 2      Road Map Penelitian

## DAFTAR GAMBAR

No. Gb.	Keterangan	Halaman
Gb. 1	Dakon dengan bentuk naga berbahan baku kayu .....	20
Gb. 2	Dakon dengan bentuk daun berbahan baku kayu .....	21
Gb. 3	Dakon batik berbahan baku kayu .....	21
Gb. 4	Dakon berbahan baku Plastik .....	22
Gb. 5	Desain Produk Dakon 1 .....	24
Gb. 6	Desain Produk Dakon 2 .....	25
Gb. 7	Desain Produk Dakon 3 .....	26
Gb. 8	Desain Produk Dakon 4 .....	27

Gb. 9	Desain Produk Dakon 5 .....	28
Gb. 10	Desain Produk Dakon 6 .....	29
Gb. 11.	Prototipe Dakon 1 dengan bahan kayu Mindi, belum difinishing .....	32
Gb. 12.	Biji Dakon dalam proses finishing pengecatan .....	32
Gb. 13.	Prototipe Dakon 1 kondisi tertutup dengan posisi tidur ...	33
Gb. 14.	Prototipe Dakon 1 kondisi tertutup dengan posisi berdiri ..	33
Gb. 15.	Prototipe Dakon 1 kondisi terbuka $\frac{3}{4}$ .....	34
Gb. 16.	Prototipe Dakon 1 kondisi terbuka penuh .....	34
Gb. 17.	Prototipe Dakon 1 kondisi terbuka dengan biji dakon dalam lubang-lubangnya.....	35
Gb. 18.	Prototipe biji dakon tampak depan dan belakang .....	35
Gb. 19.	Prototipe biji dakon tampak depan dengan tulisan angka...	36
Gb. 20.	Prototipe biji dakon tampak belakang dengan warna-warna yang cerah .....	36
Gb. 21.	Prototipe dakon 2 posisi terbuka sisi belakang .....	37
Gb. 22.	Prototipe dakon 2 posisi terbuka .....	37

### **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran Foto Prototipe Produk Dakon 1
2. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%
3. Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30 %
4. Bukti pemuatan pada jurnal Productum

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak adalah harapan orangtua, harapan keluarga dan harapan bangsa. Sejak dari kandungan hingga lahir di dunia, seorang anak sangat membutuhkan perhatian, kasih sayang, asupan gizi, dan lain-lainnya dari orangtua dan lingkungan disekitarnya. Perhatian yang penuh ini sangat mendukung dalam proses pertumbuhannya dan untuk menunjang tumbuh kembangnya. Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan suka cita, dalam masa pertumbuhan anak ada fase-fase penting yang harus diperhatikan salah satunya adalah dalam hal bermain. Bermain menjadi salah satu bagian penting dalam masa pertumbuhan, karena dengan bermain anak-anak dapat langsung belajar, berpikir, bergerak/beraktifitas dengan baik dan sangat membantu dalam perkembangan saraf motoriknya. Tumbuh kembang anak sangat tergantung pada lingkungan keluarga dan lingkungan disekitarnya, meliputi asupan makanan, perhatian dan kasih sayang orangtua, tempat bermain, teman bermain, termasuk juga jenis mainan yang dimainkannya.

Bermain biasanya dilakukan di dalam ruangan ataupun diluar ruangan. Selain dibedakan dalam lokasi bermain, permainan juga digolongkan dalam peruntukan golongan tingkatan usia dan jenis mainannya. Pada dasarnya seorang anak akan senang dan asyik bermain ketika mainannya tersebut dapat mengasyikkan untuk dirinya. Akan tetapi sebagai orang tua atau orang yang lebih



dewasa tentunya harus selektif juga dalam memilihkan mainan tersebut. Dewasa ini makin marak permainan “gadget”, banyak orangtua yang kurang paham dalam memberikan “gadget” untuk anak-anaknya. Salah satu cara untuk membantu masyarakat dalam mengatasi hal tersebut adalah memberikan testimony tentang mainan yang bersifat positif untuk anak-anak yang sesuai dengan usianya. Diantaranya adalah memberikan atau mengenalkan kembali mainan dan permainan tradisional yang pada jaman dahulu sudah akrab dan sering dimainkan oleh anak-anak.

Jenis mainan juga dapat digolongkan dalam 2 jenis, yaitu mainan statis dan mainan dinamis. Mainan statis adalah mainan yang tidak bergerak atau mainan yang tidak menggunakan teknologi/mesin sebagai alat penggerak, contohnya: boneka, balok, puzzle, dll. Sedangkan mainan dinamis adalah jenis mainan yang menggunakan teknologi sebagai alat penggeraknya, contohnya mainan kereta api, mobil-mobilan, pistol-pistol, dll. Ada beberapa jenis mainan statis, dan beberapa jenis mainan statis yang dapat digolongkan dalam APE (Alat Permainan Edukatif) dengan sasaran anak-anak tingkatan usia 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6 tahun keatas.

Sejak jaman dulu mainan anak yang ada dilingkungan kita tentunya sudah tidak asing lagi, sebut saja mulai dari bola *bekel*, bola sepak, *othok-othok*, pistol-pistol, dakon, “sumbar suru”, dll. Dari pengalaman tersebut maka timbullah keinginan mengangkat mainan anak-anak jenis statis yang bertolak belakang dari mainan anak-anak tempo dulu, diharapkan akan membantu dalam perkembangan dunia mainan anak-anak. Dalam perancangan kali ini dipilih mainan anak statis untuk usia 3-5 tahun. Pengulasan yang akan dilakukan terhadap referensi mainan

ini akan ditinjau dari beberapa aspek, antara lain spesifikasi produk yang sederhana, kelebihan dan kekurangan produk, serta penjelasan sederhana mengenai produk tersebut.

Mainan Statis adalah jenis mainan yang dapat berfungsi jika pengguna aktif memainkannya. Hal tersebut membuat mainan statis dapat menjadi salah satu aspek yang mendukung dalam upaya mengoptimalkan proses tumbuh kembang anak.

Berbicara mengenai optimalisasi dalam tumbuh kembang anak, maka akan muncul sebuah istilah APE (Alat Permainan Edukatif). APE ini dapat dijadikan salah satu indikator pengoptimalan proses tumbuh kembang anak. Hal ini dikarenakan, mainan-mainan yang tergolong dalam APE dirancang sedemikian rupa, sehingga pada prakteknya anak-anak dapat mengasah kemampuan dasar mereka (seperti emosional, konsentrasi, eksplorasi, kreativitas, dan sensorik serta motorik kasar dan halus.) dengan metode bermain yang menyenangkan.

## **B. Perumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pencarian desain-desain baru melalui sketsa desain dengan berdasarkan data-data yang ada di lapangan.
2. Bagaimana memilih konstruksi mainan yang baik, kuat dan ergonomis .
3. Bagaimana merancang mainan statis yang dapat meningkatkan kecerdasan anak?