

ABSTRAK

PERANCANGAN SWAKRIYA SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PEMBERIAN STIMULUS MOTORIK HALUS BAGI ANAK USIA 3 – 5 TAHUN

Oleh
Bernadette Febriani Sutanto
NRP 1364022

Masa emas tumbuh kembang anak atau yang juga dikenal sebagai golden age, merupakan masa dimana anak usia 0 - 5 tahun mengalami perkembangan pesat pada otak, sehingga pada usia ini anak memerlukan stimulus untuk membantu melatih perkembangan mereka, salah satunya adalah perkembangan motorik halus. Sejalan dengan berkembangnya teknologi, banyak anak yang menggunakan gawai sejak usia dini, sayangnya gawai bukanlah media yang cukup tepat untuk membantu perkembangan motorik halus anak. Salah satu media yang dianggap tepat adalah swakriya atau yang dikenal juga sebagai Do It Yoursefl (DIY).

Maka dari itu tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang swakriya sebagai media alternatif yang tepat untuk membantu perkembangan motorik halus anak, serta menjadikan swakriya sebagai media penyalur kreativitas anak.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi pengumpulan data melalui observasi, wawancara, survey dan studi literatur, serta perancangan swakriya dengan yang mengangkat tema kebudayaan Indonesia, seperti: cerita rakyat Timun Mas dan Batu Ballah. Perancangan swakriya akan dibuat dengan pendekatan yang sesuai dengan umur anak, dimana tingkat kesulitan dibagi berdasarkan umur dan tema permainan disesuaikan dengan kemampuan yang ingin dilatih, sehingga anak dapat melatih motorik halus mereka melalui kegiatan yang menyenangkan.

Kata kunci: anak-anak, swakriya, golden age, motorik halus, stimulus

ABSTRACT

DO IT YOURSELF KIT AS MEDIA TO AID CHILDREN'S FINE MOTOR SKILLS DEVELOPMENT, AGE 3 – 5 YEARS OLD

Submitted by
Bernadette Febriani Sutanto
NRP 1364022

Golden period of child's development or also known as golden age is a period where children aged 0 – 5 years old experienced rapid development in the brain, because of that children at this age need stimulus to aid their development, one of it is fine motor skill. Meanwhile, as the technology grows, many of children use gadget since their early age, unfortunately gadget is not the right media to aid children's fine motor skill. In this case, one of the right media is DIY or also known as Do It Yourself.

Therefore, the main purpose of this design is to design DIY as an appropriate alternative media to aid children's fine motor skills development, as well as make DIY as medium of channeling the creativity of children.

The method that was used in this design includes data collection through observation, interviews, survey and literature study, as well as Indonesian's traditional heritages as the theme of the DIY Kit's design such as: Timun Mas's folklore, and Cracked Rock (Batu Ballah). The DIY Kit will be designed with an appropriate approach to the age of the child, where the level of difficulty is divided by age and theme of the product tailored to the abilities to be trained, so that children can train their fine motor through a fun activity.

Keywords: children, Do It Yourself, Golden Age, Fine Motor Skill, Stimulus.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA PRIBADI.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori Desain Produk	5
2.1.1 Tahapan Dalam Desain Produk.....	6
2.2 Desain untuk Anak.....	7
2.3 Teori Warna	7
2.4 Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	8
2.4.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Fisik dan Motorik pada Anak Usia Dini	8
2.4.2 Hal-hal yang Dapat Mendorong Perkembangan Motorik Halus Anak	9
2.4.3 Hambatan Perkembangan Motorik Halus	10
2.4.4 Akibat Perkembangan Motorik Halus yang Terhambat	11

2.4.5 Kondisi yang Mempengaruhi Perkembangan Fisik Motorik Anak	8
2.5 Bahaya Penggunaan Gawai	12
2.6 Teori Kemasan Secara Umum	13

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta	14
3.1.1 Perusahaan dan Lembaga Terkait	14
3.1.2 Data Tentang Gejala dan Fenomena yang Terjadi	15
3.1.2.1 Observasi dan Wawancara Guru TK BPK Kota Baru Parahyangan	15
3.1.2.2 Wawancara dengan Psikolog Anak	17
3.1.2.3 Data Hasil Kuesioner	19
3.1.3 Tinjauan Karya Sejenis	25
3.2 Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	27
3.2.1 Analisis SWOT	28
3.2.2 STP	28

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	31
4.2 Konsep Visual	33
4.2.1 Tipografi	33
4.2.2 Warna	35
4.3 Konsep Media	35
4.3.1 Kemasan	36
4.3.2 Buku Panduan Bagi Orang Tua	36
4.3.3 Buku Panduan Bagi Anak	37
4.3.4 Website	37
4.3.5 Gimmick	37
4.3.6 Promosi	37
4.3.7 Budgeting	38
4.4 Hasil Karya	39
4.4.1 Logo	39
4.4.2 Kemasan	40

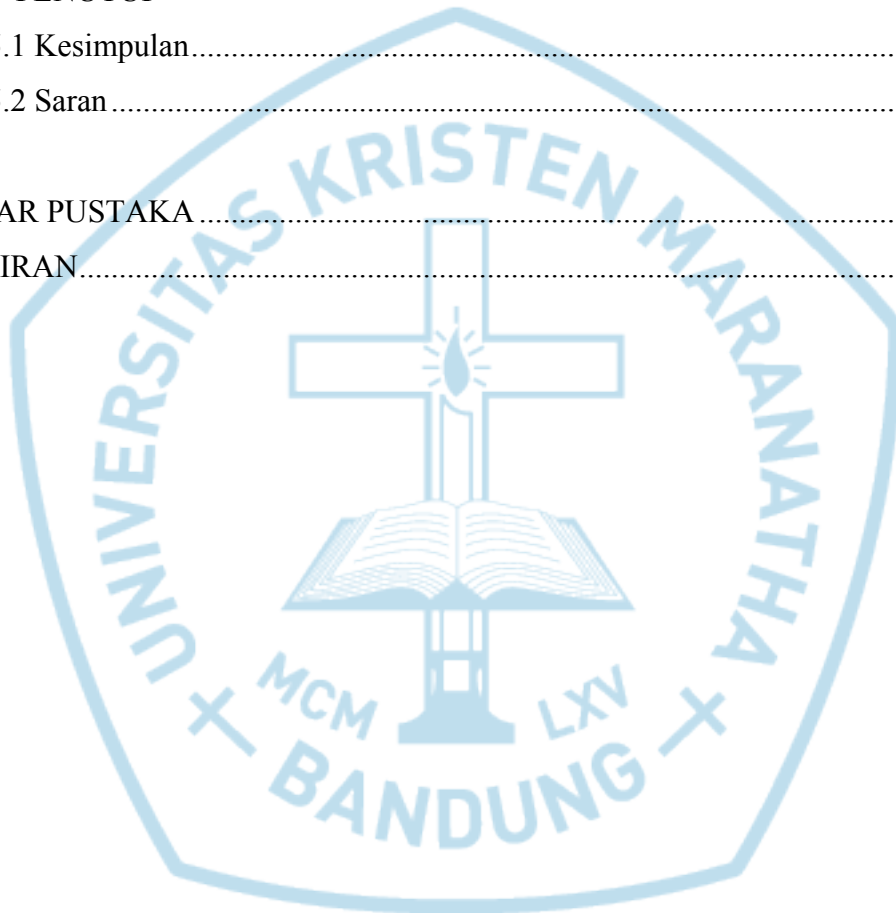
4.4.3 Buku Panduan Bagi Orang Tua	42
4.4.4 Buku Panduan Bagi Anak	43
4.4.5 <i>Website</i>	44
4.4.6 Media Sosial	47
4.4.7 <i>Point of Purchase</i>	48
4.4.8 <i>Welcome Card</i>	49
4.4.9 Piagam	50

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52

DAFTAR PUSTAKA	53
----------------------	----

LAMPIRAN	54
----------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	4
Gambar 3.1 Logo Crayon's Craft & Co.....	15
Gambar 3.2 Penulis mengamati kegiatan anak saat mengganti sepatu dengan kepala sekolah TK BPK.....	16
Gambar 3.3 Keadaan di Kelas TK BPK Kota Baru Parahyangan	18
Gambar 3.4 Wawancara Dengan Psikolog Anak di Klinik Elim.....	19
Gambar 3.5 Diagram Pengetahuan akan <i>Golden Age</i>	20
Gambar 3.6 Diagram Pengetahuan akan Arti <i>Golden Age</i>	21
Gambar 3.7 Diagram Pencocokan Pemahaman <i>Golden Age</i> Responden dengan Arti Menurut Para Ahli.....	21
Gambar 3.8 Diagram Harapan Responden Akan Kemampuan Anak.....	22
Gambar 3.9 Diagram Jenis Mainan Anak.....	22
Gambar 3.10 Diagram Keterlibatan Responden Saat Anak Bermain.....	23
Gambar 3.11 Diagram Biaya yang Dikeluarkan untuk Membeli Mainan Anak	23
Gambar 3.12 Diagram Ketertarikan Responden dengan Media	24
Gambar 3.13 Diagram Pilihan Media Penunjang Stimulus Perkembangan Motorik Halus Anak	24
Gambar 3.14 Diagram Biaya yang Bersedia Dikeluarkan untuk Membeli Media Swakriya	25
Gambar 3.15 Mainan Sticky Felt Picture.....	26
Gambar 3.16 Mainan ThinkingKits – Easy tich Animal Jumpers.....	27
Gambar 4.1 Visual Sembilan Keterampilan Dasar Anak	32
Gambar 4.2 Tipografi Lost in Wind	34
Gambar 4.3 Tipografi KG Happy Solid.....	34
Gambar 4.4 Tipografi DJB Miss Liz	35
Gambar 4.5 Warna Logo.....	35
Gambar 4.6 Logo Jemari.....	40
Gambar 4.7 Tampak kemasan Jemari (bagian depan, samping)	41
Gambar 4.8 Tampak kemasan Jemari (bagian depan dan bawah).....	41
Gambar 4.9 <i>Cover</i> depan Buku Panduan Bagi Orang Tua	42

Gambar 4.10 Panduan Anak Bagian Depan	43
Gambar 4.11 Panduan Anak Bagian Belakang.....	44
Gambar 4.12 <i>Wireframe Website</i> Jemari	44
Gambar 4.13 Halaman <i>Home Website</i> Jemari (bagian utama)	45
Gambar 4.14 Halaman <i>Home Website</i> Jemari (mengapa Jemari).....	45
Gambar 4.15 Halaman <i>Home Website</i> Jemari (<i>product</i>)	46
Gambar 4.16 Halaman <i>Home Website</i> Jemari (<i>explore</i>).....	46
Gambar 4.17 Contoh desain <i>post</i> pada Media Sosial Instagram	47
Gambar 4.18 Contoh desain <i>post</i> pada Media Sosial Instagram (produk)	48
Gambar 4.19 Tampak Samping Kiri dan Depan PoP	49
Gambar 4.20 Tampak Samping Kanan dan Belakang PoP.....	49
Gambar 4.21 <i>Welcome Card</i>	50
Gambar 4.22 Piagam Jemari.....	51



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Minimum Pencapaian Perkembangan Anak.....	9
Tabel 4.1 Tabel Keterampilan Anak Berdasarkan Usia.....	31
Tabel 4.2 Tabel Perkiraan Biaya Pembuatan Produk	38



DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Pertanyaan.....	54
Sketsa	60

