

LAPORAN TUGAS AKHIR

**DESAIN MAINAN UNTUK MELATIH SIFAT BERBAGI SAAT BERMAIN
BERSAMA-SAMA BAGI ANAK USIA 2-6 TAHUN**



Disusun oleh
Stevanie Giana Ancillia
62170047

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

2021

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stevanie Giana Ancillia
NIM : 62170047
Program studi : Desain Produk
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

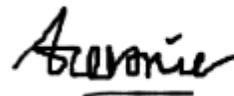
**“DESAIN MAINAN UNTUK MELATIH SIFAT BERBAGI SAAT BERMAIN
BERSAMA-SAMA BAGI ANAK USIA 2-6 TAHUN”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 18 Agustus 2021

Yang menyatakan



(Stevanie Giana Ancillia)
NIM.62170047

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**DESAIN MAINAN UNTUK MELATIH SIFAT BERBAGI SAAT BERMAIN
BERSAMA-SAMA BAGI ANAK USIA 2-6 TAHUN**

telah diajukan dan dipertahankan oleh

Nama : Stevanie Giana Ancillia

NIM : 62170047

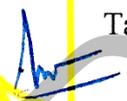
dalam ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk,

Fakultas Arsitektur dan Desain,

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana

Desain pada tanggal

Nama Dosen	Tanda Tangan
1. Drs. Purwanto, S. T., M.T. (Dosen Pembimbing I)	1. 
2. Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. (Dosen Pembimbing II)	2. 
3. Marcellino A. M., S.Ds., M.Sc. (Dosen Penguji I)	3. 
4. Winta T. Satwikasanti, S.Ds., M.Sc. (Dosen Penguji II)	4. 

Yogyakarta,

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain,

Kaprodi Desain Produk,



Dr. Ing. Ir. Winarna, M.A.



Kristian Oentoro, S.Ds, M.Ds

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul

DESAIN MAINAN UNTUK MELATIH SIFAT BERBAGI SAAT BERMAIN BERSAMA-SAMA BAGI ANAK USIA 2-6 TAHUN

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya. Jika kemudian hari ditemukan bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil plagiasi dan tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.



Yogyakarta, 12 Agustus 2021



Stevanie Giana Ancillia

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul Desain Mainan Untuk Melatih Sifat Berbagi Saat Bermain Bersama-Sama Bagi Anak Usia 2-6 Tahun.

Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung meninjau permasalahan, menganalisis dan membuahakan hasil rancangan produk yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak sekali kendala, hambatan dan tantangan yang penulis lalui demi menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir yang berbobot dan menarik.

Proses penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan moral, spiritual dan materi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Purwanto, S. T., M.T. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, kritik dan dorongan moral
2. Ibu Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan panduan dan koreksi
3. Bapak Marcellino A. Mahendra, S.Ds., M.Sc. selaku dosen penguji 1 yang telah bersedia memberikan saran dan evaluasi
4. Ibu Winta Tridhatu. Satwikasanti, S.Ds., M.Sc. selaku dosen penguji 2 yang telah bersedia memberikan kritik dan saran
5. Keluarga besar yang selalu mendukung kebutuhan dana, waktu dan tenaga

Yogyakarta,.....

Stevanie Giana Ancillia

ABSTRAK

DESAIN MAINAN UNTUK MELATIH SIFAT BERBAGI SAAT BERMAIN BERSAMA-SAMA BAGI ANAK USIA 2-6 TAHUN

Perkembangan potensi anak usia 0-6 tahun merupakan masa pembentukan kepribadian, kemampuan berpikir, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan bersosialisasi. Data yang telah didapatkan pada penelitian sebelumnya, bahwa anak-anak usia 2, 4, dan 6 tahun belum dapat berbagi saat bermain bersama-sama, tetapi anak sudah dapat berbagi makanan. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan sifat berbagi pada anak dan membuat produk yang dapat mengajarkan anak berbagi dan bermain bersama-sama. Proyek tugas akhir ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan *design thinking* yang dilakukan dengan pertahap. Tahap pertama, melakukan pengamatan secara langsung dan mewawancarai orang tua dan anak-anak, tahap kedua, menemukan permasalahan yang dihadapi anak, tahap ketiga, menemukan ide produk dan memperbarui produk sejenis, tahap keempat, membuat *prototype* dan menguji coba, terakhir tahap kelima, untuk melakukan uji coba produk ke *user* dan masyarakat. Kesimpulan ditemukan anak-anak usia 2, 4, dan 6 tahun memerlukan produk mainan yang memiliki komponen yang banyak agar anak dapat berbagi saat bermain bersama-sama, dapat bereksplorasi dan tidak saling berebut.

Kata kunci : berbagi, bermain bersama-sama, anak usia dini

ABSTRACT

TOY DESIGN TO TRAIN SHARE WHILE PLAYING TOGETHER CHILDREN 2, 4, AND 6 YEARS OLD

The potential development of children aged 0-6 years is a period of personality formation, thinking skills, intelligence, skills and social skills. The data that has been obtained in previous studies shows that children aged 2, 4, and 6 years cannot share playing time together, but children can already share food. This study aims to foster sharing in children and to make products that can teach children to share and play together. This final project uses a qualitative approach and uses design thinking which is carried out in stages. The first stage, conducting direct observations and interviewing parents and children, the second stage, finding problems faced by children, the third stage, finding product ideas and updating similar products, the fourth stage, making prototypes and testing, the last stage is the fifth, to conduct product trials to users and the public. The conclusion is that children aged 2, 4, and 6 years need toy products that have many components so that children can share their playing together, can explore and do not fight over each other.

Kata kunci : sharing, playing together, early childhood

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PRAKARTA.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.5 Metode Desain.....	2
1.6 Diagram Alur.....	4
BAB II KAJIAN LITERATUR	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.1.1 Pola Pengasuhan	5
2.1.2 Pola Pengasuhan	5
2.1.3 Pola Pengasuhan	5
2.2 Perkembangan Anak Usia Dini.....	6
2.2.1 Aspek Perkembangan Anak.....	6
2.2.2 Perkembangan Usia Anak Dapat Diajarkan Berbagi.....	6

2.3 Bermain.....	7
2.3.1 Karakteristik Bermain.....	7
2.3.2 Manfaat Bermain.....	8
2.4 Material Yang Aman Untuk Anak Usia Dini.....	8
2.4.1 Standart SNI.....	8
2.5 Memilih Mainan Yang Baik Untuk Anak.....	9
2.6 Metode Pengumpulan Data.....	9
BAB III STUDI LAPANGAN.....	11
3.1 Data Lapangan.....	11
3.1.1 Hasil Pengamatan.....	11
3.1.2 Produk Existing.....	14
3.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	18
3.3 Arah Rekomendasi Desain.....	19
BAB IV PERANCANGAN PRODUK.....	20
4.1 Problem Statement.....	20
4.2 Design Brief.....	20
4.3 Atribut Produk.....	20
4.4 Image Board.....	22
4.5 Iterasi.....	23
4.5.1 Sketsa Gagasan.....	24
4.5.2 Studi Model.....	25
4.6 Spesifikasi Produk.....	25
4.7 Branding.....	26
4.8 Proses Perwujudan.....	27
4.8.1 Gambar Teknik.....	27

4.8.2 Alur Produksi	29
4.8.3 BOM (Bill Of Material)	39
4.8.4 Gozinto Chart.....	40
4.8.5 Harga Pokok Produksi	41
BAB V PENUTUP	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	43
REFERENSI	44
LAMPIRAN.....	46

©UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Design Thinking</i>	3
Gambar 1.2 Diagram Alur	4
Gambar 3.1 Anak-Anak Saling Berebut Mainan	11
Gambar 3.2 Anak-Anak Saling Berebut Produk Uji Coba	12
Gambar 3.3 Uji Coba Menggunakan Produk Puzzle Buah dan Sayuran.....	13
Gambar 3.4 Puzzle 3D	14
Gambar 3.5 Lego	14
Gambar 3.6 Lego Puzzle	14
Gambar 3.7 Kartu Bergambar	15
Gambar 3.8 Strawberry Simulasi Teh Sore Cut	15
Gambar 3.9 Burger <i>Fastfood, Kitchen Set</i>	16
Gambar 3.10 Lego City Seri Makanan	16
Gambar 3.11 Puzzle Lego Buah Dan Sayuran.....	16
Gambar 3.12 Kegiatan Uji Coba Produk Existing	17
Gambar 3.13 Triangulasi Data.....	18
Gambar 4.6 <i>Image Board</i>	21
Gambar 4.7 <i>Prototype 1</i>	22
Gambar 4.8 <i>Prototype 2</i>	22
Gambar 4.9 Produk Hasil Akhir	22
Gambar 4.10 Produk Hasil Akhir Keseluruhan	22
Gambar 4.11 Ide Sketsa	23
Gambar 4.12 Studi Model.....	24
Gambar 4.13 Produk <i>Existing</i>	24

Gambar 4.14 Logo <i>Branding</i>	25
Gambar 4.15 Gambar Teknik	26
Gambar 4.16 <i>Gozinto Chart</i>	39

©UKDW

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Lapangan	11
Tabel 3.2 Produk <i>Existing</i>	14
Tabel 4.1 Atribut Produk	20
Tabel 4.2 Alur Produksi	28
Tabel 4.3 <i>BOM (Bill Of Material)</i>	38
Tabel 4.4 Harga Pokok Produksi	40

©UKDW

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak yang usia dibawah 6 tahun adalah golongan anak berusia dini, masa perkembangan potensi anak merupakan masa dalam pembentukan kepribadian, kemampuan berpikir, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan bersosialisasi (Utama, 2012). Perkembangan dan pertumbuhan setiap anak, pasti memiliki karakter, sifat, dan tingkah laku yang berbeda-beda. Sifat egosentris merupakan sifat ketidaktahuan terhadap cara berpikir dan menilai suatu masalah dengan mementingkan diri sendiri, dikarenakan kesadarannya belum terbentuk secara sempurna. Orang tua atau pendamping di sekolah harus memahami bagaimana karakteristik, pola perilaku, dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial anak (Sabarini, 2019). Biasanya anak dapat diberi pemahaman tentang berbagi sejak menginjak usia 2 tahun, karena pada usia 1-2 tahun, mereka belum dapat memahami konsep kepemilikan, di usia tersebut anak masih menggunakan konsep keakuan dimana semua yang di pegang oleh mereka adalah miliknya (Sukmasari, 2016).

Data yang telah didapatkan oleh penulis saat pengamatan sebelumnya, bahwa anak-anak usia 2, 4 dan 6 tahun memiliki sifat egosentris yang tidak mau berbagi saat bermain, tetapi anak-anak ini dapat berbagi makanan. Saat penulis memberikan permainan puzzle yang bergambar ikan yang seharusnya dimainkan bersama, anak-anak ini terlihat tidak dapat bermain secara bergantian dan saling berebut. Penulis mencoba memberikan kue ke sang adik, terlihat anak tersebut mau memberikan kue nya ke sang kakak untuk terlebih dahulu mencoba kue yang sedang dipegangnya.

Produk yang sudah ada dipasaran yang dapat dimainkan bersama-sama adalah puzzle, lego, kartu dan produk yang memiliki bentuk makanan seperti *fast food*, *kitchen set*, serta *pizzaria*. Produk tersebut dapat dimainkan bersama-sama, minimal 2 orang. Produk yang kreatif dengan menggabungkan unsur makanan dapat digunakan untuk mempermudah anak mau berbagi dan membuat anak senang saat bermain.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan produk yang dapat membantu anak untuk berlatih berbagi dan bermain bersama-sama?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

1. Mencari tau konsep rancangan permainan untuk mengajarkan anak berbagi dengan cara permainan edukasi.
2. Melatih anak bermain bersama dengan rukun.

Manfaat:

1. Anak-anak merasa senang saat belajar berbagi, karena menggunakan permainan.
2. Anak dapat bermain bersama-sama tanpa harus bertengkar, karena permainan ini memiliki banyak komponen.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada pembuatan tugas akhir ini, berfokus pada anak usia 2-6 tahun yang memiliki sifat egosentris yang tidak ingin berbagi saat bermain bersama. Menyelesaikan permasalahan anak-anak yang belum dapat berbagi mainan tetapi sudah bisa berbagi makanan adalah produk mainan yang memiliki bentuk makanan seperti sayuran atau buah-buahan agar anak mudah memahami untuk belajar berbagi. Produk ini memiliki komponen yang banyak agar anak tidak saling berebut saat bermain.

1.5. Metode Desain

Design Thinking berfokus pada pengguna untuk menyelesaikan masalah. Dalam perancangan sebuah produk dengan menggunakan metode *Design Thinking*, maka dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. *Empathize*

Tahap ini melakukan pengamatan secara langsung dalam kegiatan anak-anak saat bermain, dan melakukan wawancara ke orangtua agar dapat informasi tentang perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari dan perilaku orangtua terhadap anak jika anak tersebut tidak dapat berbagi dengan saudaranya.

2. *Define*

Tahap ini telah ditemukan masalah yang dihadapi *user* yaitu bagaimana cara menumbuhkan sifat mau berbagi saat bermain pada anak usia 2, 4 dan 6 tahun dan bagaimana mengembangkan produk yang dapat membantu anak untuk latihan berbagi dan dapat bermain bersama-sama.

3. *Ideate*

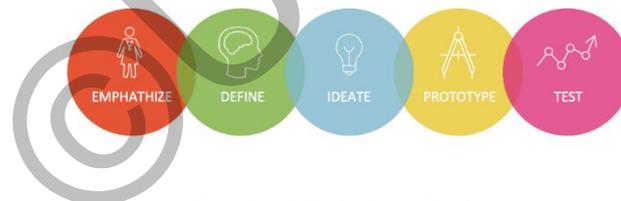
Menganalisa produk yang dapat mengajarkan anak berbagi dan dapat dimainkan bersama-sama yang telah ada dipasaran, untuk mendapatkan ide dan memperbarui produk tersebut agar dapat menyelesaikan permasalahan *user*.

4. *Prototype*

Membuat *prototype* dan menguji coba produk yang dapat mengajarkan anak berbagi dan dapat bermain bersama-sama agar menghasilkan *prototype* yang benar-benar baik saat digunakan oleh *user*.

5. *Test*

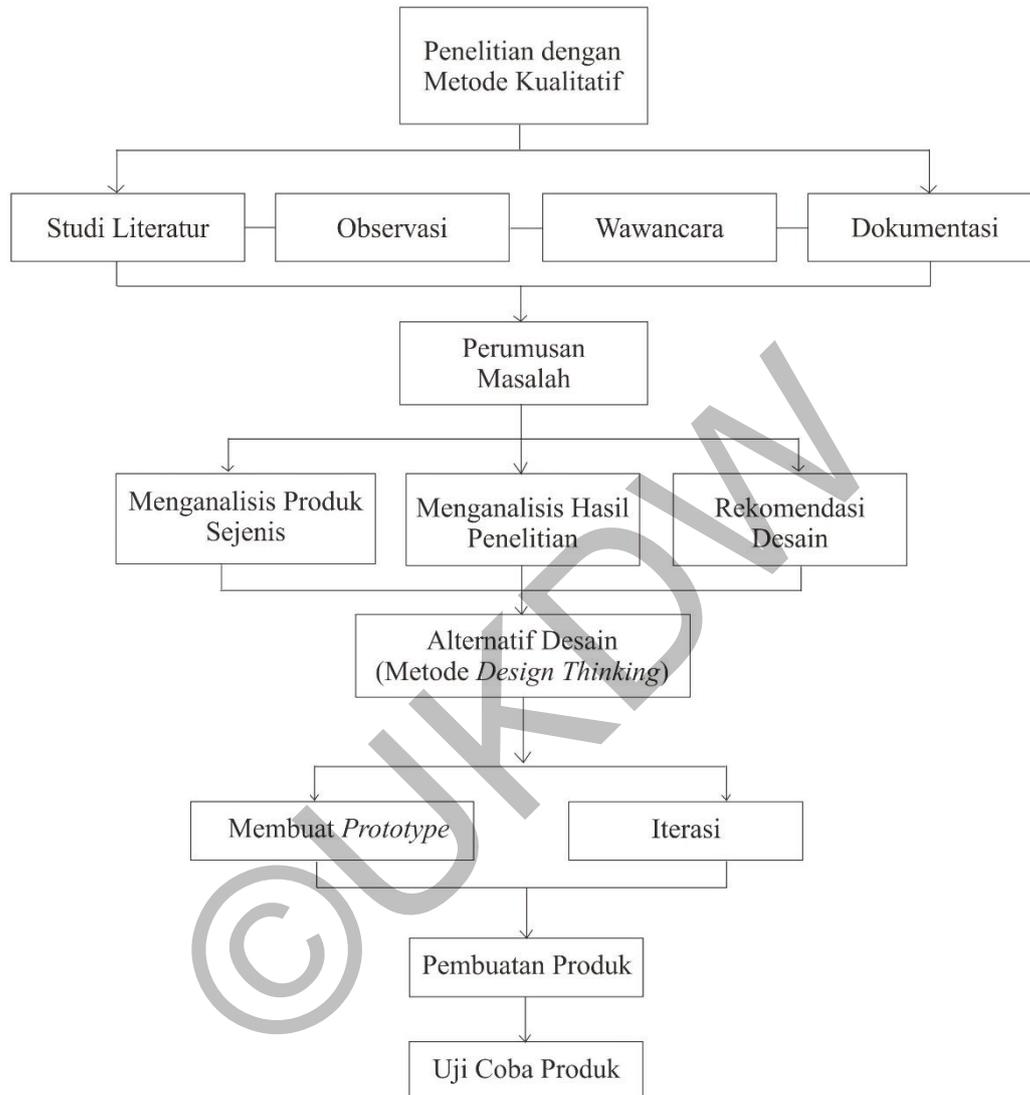
Pada tahap ini, dilakukan uji coba dan evaluasi produk kepada masyarakat, agar mendapatkan masukan dan dapat melakukan perbaikan pada produk yang telah dibuat.



Gambar 1.1 *Design Thinking*
(Sumber: Medium, 2021)

1.6 Diagram Alur

Diagram alur yang disusun adalah sebagai berikut.



Gambar 1.2 Diagram Alur
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Sifat egosentris pada anak usia dini merupakan sifat ketidaktahuan terhadap cara berpikir dan menilai suatu masalah dengan mementingkan diri sendiri. Sifat seperti tidak mau berbagi dan bermain bersama akan ada pada anak-anak, maka sebagai orangtua harus mengajarkan anak berbagi sejak dini. Saat penelitian dilakukan anak-anak ini sudah dapat berbagi makanan, tetapi belum dapat berbagi mainan, maupun bermain bersama-sama menggunakan satu produk. Rancangan produk yang dapat membantu anak untuk berlatih berbagi dan bermain bersama-sama adalah produk yang memiliki komponen banyak seperti memiliki warna lebih dari satu, atau dari segi bentuk yang memiliki lebih dari satu. Setelah melakukan uji coba produk, anak-anak ini dapat bermain bersama-sama, dan dapat saling berbagi, tidak ada pertengkaran maupun saling berebut mainan. Produk ini memiliki kelebihan beberapa variasi yaitu dapat dibeli secara satuan.

5.2. Saran

Pada proyek Tugas Akhir ini memiliki kekurangan yaitu pada finishing dari produk. Pengembangan produk selanjutnya dapat mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- Bentuk-bentuk yang belum sempurna, dapat dibuat lebih rapi
- Menambahkan bentuk-bentuk lebih banyak lagi
- Penggunaan material bisa diganti dengan material yang lebih murah dan lebih ringan

REFERENSI

- A.Martuti. (2008). Manfaat Bermain. *eprints uny*. Retrieved from uny.ac.id:
<https://eprints.uny.ac.id/7778/3/bab%20%20-%2009111247009.pdf>
- Adipurnomo. (2019). Standart Keamanan Mainan Anak. *bsn.go*. Retrieved from bsn.go.id:
https://www.bsn.go.id/uploads/download/Toy_Booklet_20121.pdf
- Anisa, T. (2020). Design Thinking. *logique*. Retrieved from logique:
<https://www.logique.co.id/blog/2020/04/27/apa-itu-design-thinking/>
- Arikunto, S. (2006). Metode Penelitian Kualitatif. *eprints uny*. Retrieved from uny.ac.id:
<https://eprints.uny.ac.id/23733/5/5.%20BAB%20III.pdf>
- Cici Fadila P, d. (2013). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 tahun. *jptam*. Retrieved from jptam.org: <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/806/723>
- Hartati, S. (2005). Karakteristik Bermain. *eprints uny*. Retrieved from uny.ac.id:
<https://eprints.uny.ac.id/7778/3/bab%20%20-%2009111247009.pdf>
- Puspitasari, I. (2020). Memahami Egosentris Pada Anak Usia Dini. *jurnal uai*. Retrieved from uai.ac.id: <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/572>
- Pustaka, I. N. (2019). Perkembangan Anak Usia Dini. *buleleng*. Retrieved from buleleng:
<https://buleleng.bulelengkab.go.id/artikel/perkembangan-anak-usia-dini-70>
- Richard. (2014). SNI Mainan Anak. *bsn.go*. Retrieved from bsn.go.id:
https://bsn.go.id/uploads/download/SNI_Mainan_Anak_4.pdf
- Sabarini, R. (2019). 5 contoh egosentris pada anak. *dosen psikologi*, 1. Retrieved from dosenpsikolog: <https://dosenpsikologi.com/contoh-egosentrisme-pada-anak>
- Sukmasari, R. N. (2016). Kapan Orang Tua Bisa Ajarkan Anak Untuk Saling Berbagi. *health detik*, 1. Retrieved from health detik:
<https://health.detik.com/anak-dan-remaja/d-3225169/kapan-orang-tua-bisa-ajarkan-anak-untuk-saling-berbagi>
- Suryanto, S. (2003). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *core.ac.uk*. Retrieved from

core.ac.uk: <https://core.ac.uk/download/pdf/33511778.pdf>

Tiyastuti, B. A. (2019). Tips Memilih Mainan Anak Sesuai Fase Perkembangan 0 Bulan-6 Tahun. *tirto.id*. Retrieved from: life style kompas:

<https://lifestyle.kompas.com/read/2013/07/09/1526002/Perhatikan.6.Kriteria.Saat.Memilih.Mainan.Anak>

Utama. (2012). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini.

Staffnew Uny, 3-4. Retrieved from *staffnew uny*:
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/131863840/penelitian/1.+BERMAIN+SEBAGAI+SARANA+PENGEMBANGAN+ASPEK+SOSIAL+sminar+2012.pdf>

Wahyuningsih. (2018). Penerapan Pembelajaran Kooperatif dalam Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Anak Usia Dini di BA Aisyiyah. *repository iain purwokerto*. Retrieved from repository:

http://repository.iainpurwokerto.ac.id/5218/1/COVER_BAB%20I_BAB%20V_DAF-TAR%20PUSTAKA.pdf

©UKDUN