

ANLOS

MAINAN EDUKASI PENGENALAN HEWAN UNTUK USIA 3-5 TAHUN

ANLOS

EDUCATION TOYS OF ANIMAL INTRODUCTION FOR AGES 3-5 YEARS

Agdiz Ariyandha Harizenputri

Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

ariyandhagdiz@gmail.com

Abstrak

Pada masa rentan usia balita, daya eksplorasi anak-anak berkembang dengan sangat pesat. Anak mulai akan menyerap dan menerima segala informasi yang didapatnya pada tingkatan edukasi pengenalan. Mainan merupakan kegiatan yang menjadi pendukung media edukasi untuk berkembangnya otak anak apalagi mainan tersebut sesuai dengan selera anak-anak dan terdapat pembelajaran pengetahuan untuk anak. Seperti salah satunya pengetahuan untuk pengenalan hewan yang bisa menjadikan anak mengetahui dunia hewan dan menghargai hewan. Namun banyak dari mainan pengenalan hewan yang masih kurang mendukung untuk anak usia dini, mulai dari segi rupa, bentuk, dan fungsinya. Hal ini kemudian dilakukan sebuah penelitian perancangan permainan pengenalan hewan dengan sebuah pengamatan dan survey di lapangan, tinjauan pustaka serta melakukan penyebaran kuisioner. Hasil dari perancangan ini akan menghasilkan sebuah permainan pengenalan hewan yang memberikan edukasi, keamanan, dan kenyamanan

Kata kunci : Anak, Mainan, Hewan

Abstract

In the vulnerable age of toddlers, the exploration power are growing very rapidly. Children will begin to absorb and receive all information at the level of basic educational. Toys are activities that support educational media for the development of the child's brain furthermore if the toy suitable to the tastes of children and there is knowledge in it. One of them derrers knowledge of the animals introduction that can make children know about the animal world and respect animals. But the fact is, there is many animals toy that are still less support for children ranging in terms of from, shape and function. This was followed by a study of animal introduction games design with an observation and field survey, literature review and questionnaire distribution. The results of this design is an animal recognition game that provides education, safety, and comfort.

Keywords: Children, Toys, Animals

1. Pendahuluan

Mengenal makhluk hidup seperti hewan bisa dikatakan penting. Penting menanamkan kecintaan terhadap makhluk hidup kepada anak-anak. Dengan rasa kecintaan itulah akan muncul rasa ingin tahu yang lebih dalam sehingga akan meningkatkan minat anak untuk mempelajari dan mengenal lebih dalam makhluk hidup disekitarnya. Jenis hewan yang dikenalkan juga beraneka ragam, mulai dari hewan liar hingga hewan peliharaan. Fauna yang dikenalkan termasuk fauna domestic atau yang bisa disebut hewan jinak atau peliharaan. Hewan peliharaan adalah hewan yang biasanya lebih banyak berada di sekitaran manusia.

Salah satu cara mengenal hewan untuk anak usia dini adalah dengan permainan pengenalan hewan. Pengenalan permainan tentang hewan adalah sebagai pembelajaran dasar yang berguna melatih anak untuk mengidentifikasi, meningkatkan kemampuan abstraksi, mengenal karakter, emosi serta kemampuan berlatih kosakata. Selain itu, anak juga akan lebih cepat beradaptasi, mengenal lingkungan sekitar, dan menghargai makhluk hidup.

Namun memilih mainan perlu didasari dengan banyak pertimbangan. Hal ini dikarenakan mulai

banyak mainan yang tidak sesuai dengan badan standar nasional mainan anak seperti banyak ditemukannya bahan berbahaya pada mainan yang mengandung zat kimia yang dapat berdampak pada kesehatan anak. Selain itu tampilan fisik mainan edukasi banyak yang tidak aman untuk anak. Terdapat bentuk runcing atau tajam yang dapat membuat anak cedera.

Melihat permasalahan dari fenomena tersebut penulis kemudian akan merancang permainan yang baik dan aman serta membantu anak dalam berkembang. Penelitian ini akan diselesaikan dengan sebuah desain karena berkaitan dengan aktifitas manusia dalam menggunakan sebuah produk.

2. Studi Pustaka

2.1 Diferensiasi Produk

Diferensiasi produk adalah kegiatan memodifikasi produk agar menjadi lebih menarik. Diferensiasi memerlukan penelitian pasar yang cukup serius agar benar-benar berbeda, juga diperlukan pengetahuan tentang produk pesaing. Tujuan dari diferensiasi ini adalah mengembangkan positioning yang tepat sesuai keinginan konsumen potensial yang ingin dituju. (Eddy Soeryanto, 2010)

2.2 Karakter Anak

Pembangunan karakter dan pendidikan karakter menjadi suatu keharusan karena pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik menjadi cerdas, tetapi juga harus mempunyai budi pekerti dan sopan santun sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna baik bagi dirinya. Perkembangan anak di bagi menjadi perkembangan motoric, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial-emosi. (Novan, 2014)

2.3 Edukasi Untuk Anak

Bermain merupakan sarana anak untuk memperoleh pengalaman dan pemahaman tentang dunia yang diperlukan untuk kehidupan di masa dewasa, bermain juga merupakan sarana untuk mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif, sosial dan emosi anak. (Gustiana, 2015)

2.4 Metode Permainan

Menurut Abdul Khobir, kegiatan dalam bermain adalah dibagi menjadi 2 yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif ini biasanya menggunakan permainan khusus interaktif untuk edukasi anak. Sedangkan bermain pasif ini tidak membutuhkan banyak energi seperti melihat buku gambar atau membaca. Selain itu untuk alat permainan anak dibagi menjadi 2 yaitu alat permainan tradisional dan alat permainan elektronik atau modern.

2.5 Pengenalan Hewan

Manfaat dalam mengenal dan mempelajari mengenai hewan untuk anak usia dini menurut Hendro Saputro adalah anak-anak dapat mengetahui nama-nama hewan serta informasi lain tentang dunia hewan. Mulai dari kelompok-kelompok hewan sesuai jenisnya hingga habitat hewan. Mempelajari hewan/fauna termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai makhluk hidup.

2.6 Ergonomi

Ergonomi dari produk mainan untuk anak usia dini mencakup pada material, ukuran, bentuk, dan mekanisme. Pada perancangan, ergonomi dianalisis dari pemilihan warna, tekstur, bentuk, material, dan ukuran.

3. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan oleh penulis adalah dengan menggunakan metode :

- a. Tinjauan Pustaka
Penulis membutuhkan studi pustaka sebagai referensi teori pendukung yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang sedang diteliti. Referensi tersebut berisikan mengenai sarana pengembangan karakter anak dengan mainan yang interaktif dan memberikan edukasi yang dikhususkan untuk anak usia 3-5 tahun.
- b. Tinjauan Lapangan
Tinjauan lapangan yang akan dilakukan oleh penulis adalah dengan melihat bentuk-bentuk permainan pengenalan hewan yang sudah ada. Penulis juga akan melihat pada beberapa anak yang terkait. Penulis akan melihat langsung bentuk permainan pengenalan hewan yang dimainkan oleh anak saat ini.

- c. Kuisioner
Penulis juga akan menggunakan kuesioner yang akan dituju pada orang tua yang memiliki anak usia 3-5 tahun dalam menggunakan mainan pengenalan hewan.
- d. Diferensiasi Produk
Penulis menggunakan tabel diferensiasi produk yang berfungsi sebagai pembeda atau perbandingan dari produk-produk yang sudah ada.

3.1 Aspek Primer

a. Jenis Hewan

Pengelompokkan hewan berdasarkan pada kategori dari hewan. Kategori hewan ada 2 macam yakni hewan domestik/ peliharaan dan hewan liar. Pengelompokkan hewan ini bertujuan agar anak tidak salah mengartikan jenis hewan karena adanya perbedaan kelompok hewan tersebut. Permasalahan tersebut akan berpengaruh pada pemahaman anak ketika anak tumbuh berkembang dengan pemahaman-pemahaman yang lainnya. Akan lebih baiknya anak mengenal lingkungan sekitar, dalam hal ini yang termasuk hewan domestik/ peliharaan.

b. Ergonomi

Pada analisa ergonomi akan dibagi menjadi aspek kenyamanan dan keamanan serta aspek antropometri. Penting suatu produk mainan anak mencakup aspek kenyamanan dan keamanan karena dari aspek ini memberikan perlindungan terhadap anak yang belum mengetahui secara jelas benda yang menjadi mainannya. Untuk anak 3-5 tahun, boleh diberikan mainan yang memiliki ukuran kurang dari 4,4 cm. Selain itu dari segi penggunaan material dan finishing material yang harus diperhatikan karena menyangkut pada kebiasaan si anak saat umur 3-5 tahun yang belum langsung memahami benda yang ada di sekitarnya dan sering memasukkan benda apapun ke dalam mulutnya seperti akan memakannya. Untuk analisa data antropometri yang diambil adalah data antropometri telapak tangan manusia karena mainan ini berinteraksi dengan tangan manusia.

3.2 Aspek Sekunder

a. Cara Bermain

Untuk permainan interaktif pengenalan hewan yang menggambarkan ilustrasi tentang hewan dan habitatnya masih sangat sedikit untuk ditemukan. Selain itu kurangnya pelengkap suara untuk lebih menggambarkan karakter dari hewan. Anak biasanya akan meniru-meniru suara-suara yang didengarnya menyenangkan.

b. Material

Penggunaan material erat kaitannya dengan interaksi kepada anak saat dimainkan. Hal ini berpengaruh pada kesehatan dan keamanan untuk anak. Penggunaan material yang biasanya digunakan pada permainan pengenalan hewan adalah kain, kayu, karet, dan plastik. Diantara material tersebut, penggunaan kayu dirasa tepat untuk perancangan ini. Penggunaan kayu memiliki aspek negatif paling sedikit jika di *finishing* dan di cat dengan baik dan tidak membahayakan untuk kesehatan dan keamanan anak.

3.3 Aspek Tersier

a. Rupa

Aspek rupa yang di analisis adalah mengenai warna dan tekstur. Analisis aspek rupa berfungsi untuk meningkatkan estetika dari produk mainan. Dengan meningkatkan estetika dari produk mainan akan membuat minat anak tinggi terhadap mainan tersebut. Selain itu dapat menciptakan suasana bermain yang menyenangkan, dapat tercipta pola pikir yang kreatif dan rangsangan emosi yang baik.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil studi analisa data pada bab sebelumnya, telah didapatkan kriteria deskripsi perancangan produk mainan edukasi interaktif pengenalan hewan untuk anak usia 3-5 tahun yang aman dan nyaman. Produk mainan ini dirancang dengan sebuah konsep penggambaran mengenai lingkungan, suara dan bentuk hewan-hewan peliharaan. Selain itu perancangan ini di dukung dengan penggunaan material yang aman untuk anak usia 3-5 tahun serta bentuk dan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Produk yang

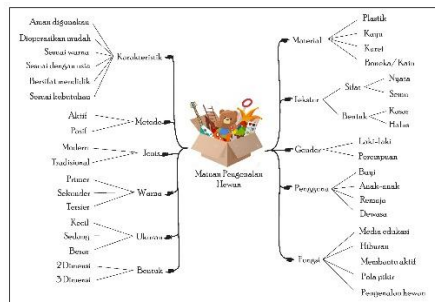
akan dirancang memiliki sifat yang ringan dan kuat dengan sistem pengoperasian yang mudah dipahami untuk anak. Produk yang akan dirancang ditampilkan dengan warna primer dan sekunder yang cerah untuk menarik perhatian si anak. Produk yang akan dirancang memiliki petunjuk penggunaan mengenai informasi material, cara penggunaan, dan kategori usia.

Tahap proses perancangan mainan ini meliputi :

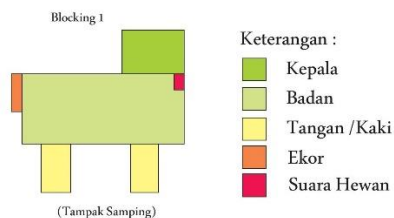
- 1) Mood Board
- 2) Lifestyle Image
- 3) Bentuk Hewan
- 4) Sistem Bloking
- 5) Sketsa Makro
- 6) Sketsa Mikro
- 7) Prototype



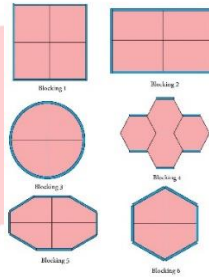
Lifestyle Image



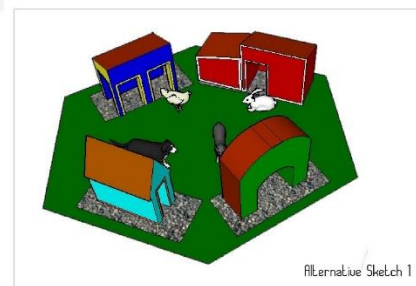
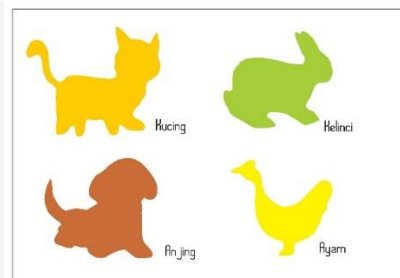
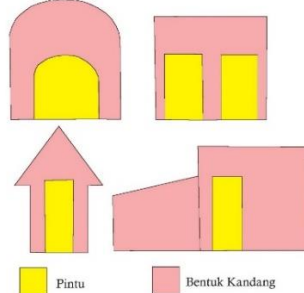
Blocking System (Bentuk Hewan)

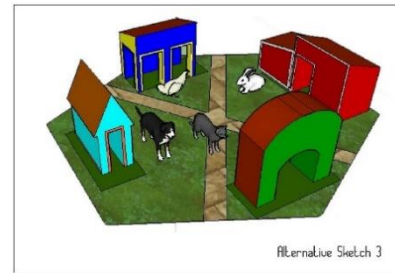
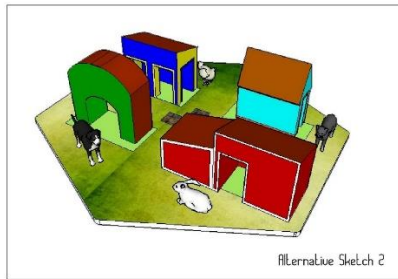


Blocking System (Rasa Papan)



Blocking System (Kandang Hewan)





5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi dan analisa pada perancangan ulang permainan interaktif dan edukasi pengenalan hewan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Permainan interaktif pengenalan hewan untuk anak usia 3-5 tahun mengajarkan kepada anak untuk mengenal hewan sebagai pembelajaran dasar serta dapat membantu anak untuk mengembangkan pola pikir kreatif dan membantu anak dalam melatih sensorik dan motorik.
- Permainan untuk anak usia 3-5 tahun harus sesuai dengan badan standar nasional mainan anak dengan indikator material, penggunaan cat, ukuran, ergonomic, dan keamanan.
- Permainan pengenalan hewan menggunakan material yang baik dan aman untuk anak usia 3-5 tahun. Penggunaan kayu sebagai material utama di *finishing* sebaik mungkin dengan penggunaan cat *non-toxic* khusus untuk mainan.
- Untuk ukuran mainan disesuaikan dengan kebutuhan anak usia 3-5 tahun. Permainan pengenalan hewan dilengkapi dengan suara-suara hewan yang dapat mengajarkan kepada anak untuk mengetahui suara-suara dari hewan.

6. Daftar Pustaka

- [1] BP-4 Pusat Jakarta. 1994. Majalah Bulanan Nasehat Perkawinan dan Keluarga, Nomor 260/Tahun XXII, Jakarta: BP-4 Pusat Jakarta.
- [2] Badan Standar Nasional. (2012). Standar Keamanan Mainan Anak. Jakarta: BSN.
- [3] Dwi, 2011. Tekstur, Rheologi dan Sifat Permukaan. Skripsi FAKULTAS TEKNOLOGI PERTANIAN UNIVERSITAS JEMBER : Tidak Diterbitkan.
- [4] Gustiana. 2015. Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Bermain.
- [5] Khobir, Abdul. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah, Vol. 7. No.2.
- [6] Kurniawaty, Aries Susanty. 2011. Pengembangan Karakter Anak Usia Dini di Lembaga PAUD. Jakarta: Litbang RA Istiqlal.
- [7] Megawangi, Ratna.2007 .*Semua Berakar pada Karakter*. Jakarta: Lembaga FE UI.O'Connor, K.J. 1999. *The Play Therapy Primer: An Intergration of Theories and Techniques*, New York USA: A Wiley Interscience Publication John Wiley&Sons.
- [8] Novan, Ardy. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media
- [9] Rini, A. 2011. Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak. Jakarta. Pustaka Mina
- [10] Sanyoto, S.E. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*. Tersedia: <http://www.tipsdesain.com/teoriwarna.html>. [akses : 11 Februari 2017]
- [11] Saputro, hendro. (2012). Perangkat Ajar Dunia Hewan Berbasis Multimedia. Jurnal Universitas Bina Darma Palembang : Tidak diterbitkan.
- [12] Saurina, Nia. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. Skripsi Teknik Informatika pada Universitas Wijaya Kusuma Surabaya : Tidak diterbitkan
- [13] Soeryanto, Eddy. 2010. *Entrepreneurship Menjadi Pebisnis Ulung*. Jakarta: Kompas Gramedia
- [14] Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi
- [15] Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memaham Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota
- [16] Tedjasaputra, Meyke, 2001. *Bermain, Mainan dan Alat Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia

