

ABSTRAK

Ada pemisahan besar antara pria dan wanita, dan proses stereotip gender sudah dimulai dari semenjak kecil. Mainan adalah salah satu elemen penting yang membantu membentuk stereotip gender di usia dini seseorang. Anak laki-laki akan disuguhkan dengan robot, mobil-mobilan, mainannya pun cenderung berwarna hitam atau biru. Sementara anak perempuan lebih disuguhkan mainan boneka, masak-masakan, dan cenderung berwarna merah muda atau kuning. Hal ini akan membentuk stereotip dan terbawa hingga dewasa, yang akhirnya akan kembali melakukan hal yang sama terhadap anak-anaknya kelak. Metode penelitian untuk perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan juga dilakukan survei dan wawancara untuk lebih memahami kondisi lapangan dan bagaimana pendapat masyarakat terutama anak-anak dan orang tuanya. Perancangan ini ingin mencoba untuk membuat anak lebih leluasa bermain dengan berbagai macam pilihan yang disukainya dan juga ingin mengedukasi anak tentang keberagaman hal atau profesi seseorang tanpa batasan gender. Karena itulah perancangan mainan ini akan memfokuskan untuk memvisualisasikan keberagaman suatu profesi dan warna yang secara tradisional tidak cocok dengan gendernya dalam bentuk *puzzle figure*, dan dari setiap bagian-bagian *figure* yang nantinya anak akan menyusunnya sendiri untuk memilih dan membentuk suatu karakter secara bebas apa yang ia suka.

Kata kunci: Stereotip, mainan, warna, profesi, laki-laki, perempuan.