

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN PRODUK TEKSTIL PENUNJANG KEGIATAN BERMAIN ANAK (3 - 5 TAHUN) DENGAN INSPIRASI HEWAN ENDEMIK INDONESIA**

Oleh:

**MUNALIA WIDIASTIKA**

**1605140049**

**(Program Studi Kriya Tekstil dan Mode)**

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan dimana anak dapat bereksplorasi melalui panca indranya. Untuk anak usia (3-5 tahun) bermain merupakan salah satu sarana belajar anak, dimana dengan bermain anak dapat melatih motorik dan sensoriknya dan mempelajari hal-hal baru. Menurut hasil observasi, salah satu tema yang sangat disenangi oleh anak-anak usia 3-5 tahun adalah hewan, banyak sekali media pembelajaran untuk anak yang menggunakan hewan sebagai tema, beberapa menggunakannya sebagai bentuk produk dan lainnya menggunakannya sebagai tema pembelajaran. Penelitian terdahulu oleh (Amalia, 2018) pernah mengelompokkan hewan endemik Indonesia menjadi 5 tema, yaitu Dunia Akuatik, Dunia Unggas, Dunia Stepa, Dunia Primata, dan Dunia Hutan Rimba. Peneliti melihat peluang untuk menciptakan inovasi baru yaitu meningkatkan produk bermain anak agar multifungsi sebagai produk fashion atau pakaian, dimana pada produk tersebut anak dapat bermain sekaligus mempelajari jenis-jenis dan penyebaran hewan endemik Indonesia.

Kata kunci: Bermain, Produk Permainan Anak, Produk Pakaian Anak, Multifungsi, Hewan Endemik Indonesia.