

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak merupakan individu yang memiliki keunikan. Setiap anak pastinya berbeda pertumbuhan dan perkembangannya. Maka dari itu, setiap anak diharuskan diberi stimulasi sejak lahir oleh orang tuanya agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal. Anak memiliki kelebihannya masing-masing. Dihitung dari masa usia disebut *the golden period* semenjak anak lahir hingga menginjak akhir usianya enam tahun. Pada masa tersebut, anak membutuhkan stimulasi sebab anak sedang dalam masa perkembangan dan pertumbuhan yang pesat. Masa awal kehidupan merupakan tahapan penting pada perkembangan otak anak. Hal ini bukan hanya disebabkan oleh genetik, tetapi juga dipengaruhi oleh masa anak-anak dengan orang-orang dan lingkungannya (Ontario Ministry of Education, 2021).

Perkembangan sensoris merupakan salah satu hal penting yang perlu distimulasi secara optimal pada anak usia dini. Memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk secara aktif bereksplorasi dengan permainan sensoris pada usia dini, akan memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan otak anak. Hal ini, disebabkan pemberian stimulasi sensoris mampu membantu dalam membangun koneksi saraf pada otak anak, sehingga anak mampu dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan yang lebih kompleks (Bahri, et al., 2022).

Perkembangan pada anak usia dini merupakan suatu awalan yang kokoh dalam pembentukan kecerdasan, kepribadian, dan karakter pada anak dalam tahap tumbuh dan kembang anak (Andrianie, et al., 2017). Menurut data *survey* Kemenkes RI (2016) dalam profil kesehatan perkembangan anak Indonesia, terdapat sekitar 5-10% anak mengalami keterlambatan kepada perkembangan sekitar 1-3% pada anak usia kurang dari 5 tahun mengalami keterlambatan pada sensomotorik, emosional, dan kognitifnya. Berdasarkan data dalam 10 tahun kebelakang, Departemen Kesehatan Republik Indonesia 2006 menyatakan terdapat 45,12% bayi di Indonesia mengalami gangguan pada perkembangannya. Hampir 20% anak di Jawa Barat yang mengalami keterlambatan perkembangan angka 80% penyebabnya, yaitu kurangnya stimulasi pada aspek pendukung tumbuh kembang anak sejak lahir.

Menurut data *survey* Kemenkes RI (2022) dalam profil kesehatan perkembangan anak Indonesia semenjak Indonesia terkena pandemi *virus Covid-19* sejak 2020-2022 terjadi ledakan kelahiran sebanyak 376.610 bayi di tahun 2021. Kondisi pandemi memperkecil kesempatan pada usia 2 tahun pertama usia anak untuk mendapatkan stimulasi sensoris untuk perkembangannya. Pembatasan aktivitas membuat kesempatan stimulasi perkembangan akibat lonjakan kelahiran anak usia dini terus menurun untuk mendapatkan aktivitas stimulasi yang baik (Soetijningsih, 2016). Sehingga, adanya data tersebut menunjukkan bahwa anak usia dini terutama anak di Indonesia membutuhkan pemeberian stimulasi sejak bayi lahir. Stimulasi sensoris merupakan langkah awal yang baik untuk tumbuh kembang anak karena stimulasi ini menstimulasi panca indra anak yang besar memengaruhi motorik, emosional, sosial dan kognitif anak (Rofi'ah, et al., 2020).

Permainan dengan stimulasi sensoris merupakan aktivitas permainan yang dapat panca indra anak yang menghasilkan respon gerak motorik anak. Aktivitas sensoris mampu menstimulasi cara bermain anak, ketika mereka bermain mereka menciptakan, menganalisis, dan menjelajah suatu lingkungan. Berbagai alat permainan inovasi telah diciptakan bergerak mengikuti sesuai perkembangan zaman. Sehingga, untuk mencapai permainan stimulasi yang dapat mengedukasi anak usia dini sangat diperlukannya APE (Alat Permainan Edukatif) yang dapat menstimulasi sensoris kebutuhan panca indra pada fase sensomotorik anak usia 0-24 bulan.

Pengembangan perancangan variasi *playmat* dengan konsep *soft playmat* stimulasi sensoris. Perancangan media alat permainan edukatif yang belum pernah ada yang mengaplikasikan dengan pengenalan konsep *playmat* yang terdapat pemenuhan khusus stimulasi sensoris dengan fitur-fitur yang dapat digunakan dengan efektif, nyaman, dan aman dalam menstimulasi perkembangan sensoris kebutuhan panca indra sesuai anak usia 0-24 bulan, yaitu jenis stimulasi pada fase sensomotorik. Berdasarkan data informasi, perlu dilakukan perancangan pengembangan alat permainan edukatif berupa *Soft Playmat* untuk menstimulasi perkembangan sensoris anak usia 0-24 bulan.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan perancangan produk dengan fitur komponen sensoris untuk mengoptimalkan perkembangan stimulasi panca indra kebutuhan anak usia 0-24 bulan.
2. Diperlukan upaya untuk merancang *soft playmat* menggunakan material yang nyaman dan aman untuk digunakan oleh anak usia 0-24 bulan.

1.3. Batasan Perancangan

Batasan masalah pada perancangan ini adalah, sebagai berikut:

1. Perancangan penelitian berfokus pada anak usia 0-24 bulan.
2. Perancangan alat permainan dirancang untuk menstimulasi perkembangan sensoris khususnya kebutuhan panca indra.
3. Perancangan produk *soft playmat* stimulasi sensoris yang efektif untuk stimulasi perkembangan sensoris anak usia 0-24 bulan.
4. Perancangan aplikasi material yang nyaman dan aman digunakan sebagai material *soft playmat* anak usia 0-24 bulan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian, maka rumusan masalah menjawab permasalahan dengan merancang produk *soft playmat* guna mengoptimalkan stimulasi perkembangan sensoris anak usia 0-24 bulan. Belum tersedianya *playmat* dengan konsep khusus pemenuhan stimulasi perkembangan sensoris kebutuhan panca indra anak usia 0-24 bulan. Pada perancangan produk perlunya desain media *soft playmat* dengan stimulasi sensoris yang efektif untuk kebutuhan panca indra anak. Selain itu, memerhatikan jenis aplikasi material yang sesuai dengan konsep *soft playmat* sensoris, sehingga nyaman dan aman untuk digunakan dan sesuai dengan antropometri anak usia 0-24 bulan. Perancangan *soft playmat* mampu menambah variasi APE dalam stimulasi perkembangan sensoris anak usia 0-24 bulan dan mampu mendukung kegiatan bermain dan belajar di fase sensomotorik pada kebutuhan panca indra anak usia 0-24 bulan.

1.5. Pertanyaan Perancangan

Pertanyaan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk perancangan media *soft playmat* yang efektif dalam menstimulasi perkembangan sensoris kebutuhan panca indra anak usia 0-24 bulan?
2. Jenis material seperti apa yang dapat diimplementasikan pada perancangan *Soft Playmat* guna kenyamanan dan keamanan stimulasi perkembangan sensoris untuk digunakan anak usia 0-24 bulan?

1.6. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan bentuk perancangan media *soft playmat* yang efektif untuk digunakan dalam menstimulasi perkembangan sensoris kebutuhan panca indra anak usia 0-24 bulan.
2. Untuk mengimplementasikan jenis material yang sesuai digunakan pada perancangan *soft playmat* guna kenyamanan dan keamanan stimulasi perkembangan sensoris anak usia 0-24 bulan.

1.7. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Bagi Ilmu Pengetahuan
Dapat memberikan kontribusi keilmuan pada Program Studi Desain Produk atau jurusan lainnya yang berkaitan dengan proyek penelitian dalam hal metode perancangan, landasan teori dan konsep yang diterapkan lalu digunakan untuk menstimulasi perkembangan sensoris anak usia dini.
2. Manfaat Bagi Masyarakat
Dapat memberikan suatu bentuk media pembelajaran edukasi berbasis permainan yang dapat membantu dalam menstimulasi perkembangan sensoris anak dengan efektif.

3. Manfaat Bagi Industri

Dapat menambah variasi media matras stimulasi berbentuk *soft playmat* yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan sensoris anak usia 0-24 bulan.

1.8. Ruang Lingkup Perancangan

Produk yang dirancang pada penelitian ini adalah alat permainan edukatif (APE) berupa media *sensory soft playmat*. *Sensory soft playmat* dirancang dengan mengaplikasikan material yang nyaman dan aman ketika digunakan, serta tersedia dirancang dengan fitur-fitur sensoris yang efektif guna menstimulasi perkembangan sensoris kebutuhan panca indra anak usia 0-24 bulan pada fase sensomotorik.

1.9. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisikan rincian dalam proses penulisan terhadap penelitian. Laporan telah tertulis secara sistematis dari pendahuluan hingga penutupan penulisan. Berikut merupakan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I Pendahuluan berisikan mengenai suatu hal yang melatarbelakangi dilakukannya perancangan penelitian, rumusan masalah pada penelitian, tujuan dibuatnya penelitian, batasan masalah pada penelitian dan, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan pada laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II Tinjauan Pustaka berisikan mengenai studi literatur hingga rangkuman mengenai penjelasan teori atau konsep dasar yang digunakan untuk memahami permasalahan penelitian tugas akhir atas penulisan laporan penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III berisi tentang metodologi penelitian, metodologi perancangan yang digunakan dalam penelitian, penentuan perancangan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas data, teknik analisis data, dan interpretasi data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi data IV hasil penelitian berisikan langkah-langkah dalam proses pembuatan produk hingga tercapainya produk perancangan *soft playmat* stimulasi Sensoris, kemudian pembahasan yang akan dianalisis dan diimplementasikan pada proses perancangan alat permainan edukatif berupa uji validasi *soft playmat*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V penulisan kesimpulan berisikan simpulan hasil penelitian perancangan dan pemberian saran yang berguna atas perancangan produk untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi berbagai sumber referensi sebagai dasar validasi terhadap informasi dalam laporan penulisan.