

ABSTRAK

PERANCANGAN MAINAN KONSTRUKTIF BALOK UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN

Oleh:

Evilya Meyliana Purwanto Putri

NIM: 1602200088

**Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom,
Bandung, 40257, Indonesia.**

E-mail: evilyameyliana@student.telkomuniversity.ac.id

Anak usia 4 sampai 6 tahun terjadi peningkatan pada tumbuh kembang anak secara bertahap dan signifikan. Dalam rentang usia ini anak mulai mengenal berbagai realitas di lingkungan sebagai stimulus dalam perkembangan kognitifnya. Bermain dengan APE (Alat Permainan Edukatif) balok konstruktif merupakan salah satu cara pengenalan bermain kepada anak. Kesempatan untuk bermain dengan bahan penyusun APE, namun terbatasnya variasi di lapangan dapat mengurangi minat anak-anak terhadap permainan tersebut. Dari studi pendahuluan yang dilakukan terdapat fenomena anak usia 4 sampai 6 tahun cenderung bermain secara individual dan memiliki tingkat ego serta individualisme cenderung tinggi dan kurangnya variasi media mainan balok, sehingga membuat anak kurang bereksplorasi terhadap mainan balok. Penelitian ini bertujuan untuk merancang APE balok konstruktif untuk anak usia 4 sampai 6 tahun, dengan metode kualitatif deskriptif dengan penerapan UCD (*user-centered design*), diharapkan desain akhir yang dihasilkan dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkuat aspek perkembangan anak. Langkah-langkah ini menyoroti pentingnya memasukkan kebutuhan dan preferensi anak-anak ke dalam proses desain sehingga produk akhir lebih sesuai dan relevan untuk digunakan oleh anak-anak. Hasil akhir dari penelitian ini adalah desain APE balok konstruktif yang memiliki material keamanan, ergonomi, dan sistem konstruktif yang cocok digunakan untuk anak usia 4-6 tahun.

Kata Kunci: Anak usia dini, balok konstruktif, dan bermain.