

Pengembangan Mainan *Rocking Toy* untuk Anak Usia 3-5 Tahun dengan Menerapkan Tema *Tron* Guna Meningkatkan Imajinasi Anak

Indra Gunara. R¹⁾, Luvia²⁾

*Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK), Universitas Esa Unggul (UEU)
Indragunara@esaunggul.ac.id
Universitas Esa Unggul
lookingluvia@gmail.com*

ABSTRACT

Toys are one of the child's motor supporters when they enter the age of 3-5 years when the child is experiencing brain development reaches 80% and occurs once in a lifetime. Appropriate coaching is strongly recommended for good emotional, mental, social, intellectual, moral and physical development. Therefore it takes a suitable toy for children's growth that not only as entertainment alone but also can help stimulate his physical motor. Rocking toy or famous for toy piggyback is a toy that can help the motor development of children and also imagination. And along with the development of the child's imagination time has begun to grow as well, by adjusting what the child likes from spectacle, comic, or super hero characters in story books.

Keyword : Toy kids, Roking toy, Super Hero, child's motor

ABSTRAK

Mainan adalah salah satu penunjang motorik anak ketika mereka memasuki umur 3-5 tahun dimana saat itu anak sedang mengalami perkembangan otak mencapai 80% yang terjadi satu kali seumur hidup. Pembinaan yang tepat sangat disarankan untuk mendapatkan perkembangan baik secara emosional, mental, sosial, intelektual, moral dan motorik fisik. Maka dari itu dibutuhkan mainan yang sesuai bagi tumbuh kembang anak yang tak hanya sebagai hiburan saja tapi juga bisa membantu merangsang motorik fisiknya. Rocking toy atau terkenal dengan mainan kuda-kudaan merupakan mainan yang bisa membantuk perkembangan motorik anak dan juga imajinasinya. Dan seiring dengan perkembangan waktu daya imajinasi anak pun sudah mulai berkembang, dengan menyesuaikan apa yang anak sukai dari tontonan, komik, atau karakter super hero dalam buku cerita.

Keyword : Mainan anak, Rocking toy, Super hero, motorik anak

PENDAHULUAN

Kemampuan anak-anak mengalami perkembangan pada periode emas yaitu usia anak di bawah lima tahun. *Golden age period* adalah proses anak mengalami perkembangan otak mencapai 80% dan terjadi satu kali seumur hidup anak. Pembinaan yang tepat sangat disarankan untuk mendapatkan perkembangan baik secara emosional, mental, sosial, intelektual dan juga moral. Dengan demikian anak akan memiliki sikap dan pola perilaku seseorang di kemudian hari. Setiap orang tua harus dapat memahami dan mengetahui kemampuan anak yang masih bisa dikembangkan. Pada saat anak lahir telah memiliki kemampuan

berbicara, berpikir, sosialisasi dan lainnya. Kemampuan tersebut dapat berkembang dan dimanfaatkan secara optimal dapat dirangsang melalui media atau cara sehingga optimal. Selain itu anak juga harus merasakan senang ketika mengalami perkembangan kemampuannya. Media atau cara yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan anak yaitu mengajak bermain. Bermain bukan hal yang baru untuk anak. Bermain merupakan naluri yang melekat pada diri anak semenjak bayi. Pada saat bayi sudah memainkan tangan dan jari kaki, benda-benda di sekitarnya, tertarik dengan gerakan mainan yang digantung atau memunculkan cahaya, memasukan benda ke mulutnya atau juga menirukan suara.

Pada umur 3 tahun keatas, anak sudah dikatakan balita, dan saat itu pula perkembangannya lebih pesat. Tak hanya keingintahuannya yang menajam tapi juga motorik anak mulai aktif. Anak akan lebih agresif terhadap sesuatu, tidak lagi hanya memegang dan merasakan seperti pada saat bayi tapi juga dengan gerakan yang menurut anak seru. Salah satu contohnya seperti bermain ayunan atau kuda-kudaan yang membutuhkan gerakan anak yang aktif untuk menggerakkan mainan tersebut. Gerakan seperti maju dan mundur secara konstan merangsang motorik fisiknya agar berkembang lebih cepat dan juga menambah imajinasi anak.

Anak balita (berumur 3 tahun keatas) pasti sudah mengerti beberapa hal, seperti tontonan atau film kesukaannya yang mempunyai karakter-karakter unik, atau tokoh *super hero* aksi yang mempunyai tampilan yang disukai anak. Anak pun bisa berimajinasi dengan apa yang dia lihat dan menirukan aksi pahlawan super tersebut. Untuk itu, mainan anak harus bisa menyenangkan anak dan membuatnya tidak takut untuk bereksplorasi dengan lingkungan disekitarnya. Yang ingin penulis ulas adalah mainan anak *Rocking toys* yang mempunyai segi edukasi dan hiburan untuk anak. Mainan tersebut sudah bagus, berbentuk kuda, dimaksudkan agar anak seolah sedang mengendarai kuda sungguhan terlebih gerakannya yang serupa, namun seperti yang sudah kita ketahui bahwa *Rocking toy* ini masih kurang digemari dan menarik perhatian pembeli orang dewasa untuk membelikan anaknya karena hanya bentuknya yang biasa saja, dan mungkin si anak kurang menyukainya juga. Padahal mainan ini mudah dibuat dan di Indonesia banyak pengrajin mainan yang membuat *Rocking toy*. Ada yang dari besi bahkan dari rotan.

MASALAH

Dalam penulisan jurnal ini, penulis yang meneliti menemukan beberapa permasalahan yang ada pada *Rocking toy* yang kemudian disusun secara sistematis seperti dibawah ini.

Identifikasi Masalah

Dari latarbelakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Permainan yang tepat dalam mengembangkan motorik fisik anak balita yang mudah digunakan.
2. *Rocking toy* yang sudah ada kebanyakan berbentuk hewan, terutama kuda.
3. Belum adanya inovasi yang menonjol untuk perkembangan mainan ini.
4. *Rocking toy* kurang diminati orang tua anak karena beberapa alasan masih banyak mainan yang lebih bagus dari mainan ini.

Batasan Masalah

Dari permasalahan yang ada, dapat ditarik batas permasalahannya sebagai berikut :

- *Rocking toy* yang bisa digunakan anak 3-5 tahun.
- *Rocking toy* tidak dibuat berbentuk hewan lagi, tapi berbentuk *super hero* atau robot.

Dengan mengubah bentuknya, *Rocking toy* ini diharapkan bisa menambah daya tarik orang tua untuk membelikan anaknya.

Rumusan Masalah

Bagaimana agar *Rocking toy* menarik minat pembeli, terutama para orang tuanya untuk membelikan anaknya mainan tersebut, dan anak mempunyai mainan yang sesuai dengan kesukaannya akan *super hero* atau robot-robot.

TUJUAN

Tujuan dari penulisan jurnal ini diantara lain adalah :
Perancangan sebuah mainan *Rocking toy* dengan menerapkan konsep *Tron* untuk anak 3 sampai 5 tahun yang aman dan nyaman serta inovasi dalam industri mainan anak.

MANFAAT

1. Bagi Perusahaan
Diharapkan dengan adanya penelitian ini, penulis bisa menjadi masukan dan tambahan dalam pengambilan keputusan mengenai industri produk yang akan dibuat maupun dikembangkan.
2. Bagi Penulis
Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan/pengetahuan tentang mendesain sebuah produk berdasarkan studi langsung dari awal hingga akhir. Dari mencari fenomenologi di sekitar hingga jadi sebuah produk yang memenuhi kriteria fenomena itu.
3. Bagi Universal/orang yang berkepentingan
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi/informasi bagi orang yang mempunyai kepentingan yang sama atau bersangkutan dalam mendesain sebuah produk.

PENJELASAN

Tron adalah sebuah film fiksi-ilmiah yang menceritakan tentang manusia setengah robot yang berlatarbelakangkan masa depan. Ciri khas dari *Tron* adalah kostum atau atribut yang digunakan berwarna gelap dengan garis-garis *streamline* bercahaya biru layaknya kehidupan futuristik. Semua peralatannya canggih dan yang terutama adalah motor balap yang digunakan pada arena pertandingan dalam film itu. Seperti film aksi lainnya, *Tron* cukup populer dikalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Tapi khusus untuk anak-anak mereka menyukai *Tron* bukan hanya dari film, melainkan juga dari game dan mainan *action figur*-nya.



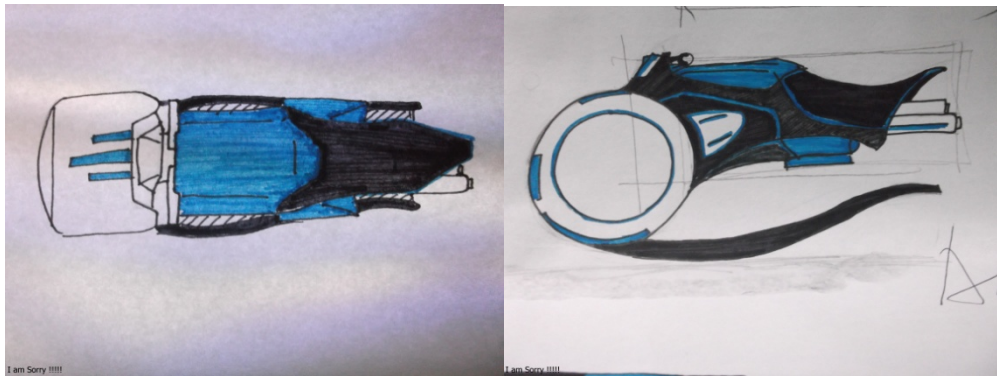
Gambar 1. *Tron Legacy*, Tangerang
Sumber : *Google.com* 2018

Berangkat dari itu, penulis ingin menerapkan konsep *Tron* ini kedalam sebuah *Rocking toy*. *Rocking toy* sendiri adalah mainan anak berupa hewan (biasanya berbentuk kuda) yang bisa ditunggangi layaknya naik kendaraan dan bergerak disatu tempat saja.

DESAIN

Perancangan Produk

Dalam perancangan *Rocking toy* ini penulis ingin mengubah keseluruhan bentuk *Rocking toy* menjadi motor yang ada di film *Tron*, dengan tidak menghilangkan fungsi ayun pada mainan tersebut.



Gambar 2. *Brainstorming Rocking toy Tron*, Jakarta
(Sumber : pribadi 2015)



Gambar 3. Mockup *Tron* 1:3 Jakarta (Sumber : Pribadi 2015)

Pada pembuatan mockup *Rocking toy* menggunakan bahan material styrofoam yang dibentuk dengan menggunakan amplas dan pemanas untuk memperhalus permukaannya. Mockup dibuat 1 : 3 kemudian *finishing* dengan di cat setelah seluruh permukaan mockup dilapisi dengan selotip kertas atau dilapisi dengan lem kayu lalu ditunggu hingga kering dan transparan agar tidak merusak styrofoam.

Kelebihan:

- *Rocking toy* dengan tema futuristik seperti *Tron* ini lebih menarik pembeli, karena tidak hanya anak tapi juga orang tuanya juga mungkin menyukai *Tron*.

- Dengan bentuk seperti ini, meskipun terlihat ekstrim tapi aman karena landasan lengkungannya lebih panjang dari dudukan, sehingga anak aman menaikinya.
- Pada era ini motor futuristik lebih digemari ketimbang bentuk kuda yang sudah *mainstream*.

Kekurangan:

- Bentuk terlihat ringkih dan terkesan tidak bisa bergerak dengan maksimal.
- Memakan tempat cukup besar, karena ukuran motor dan landasan lengkungannya.

KESIMPULAN

Seiring dengan perkembangan waktu, mainan untuk anak pun mengalami perkembangan yang signifikan. Didominasi oleh zaman modern, robot-robot mulai merambah ke perindustrian mainan, sehingga mainan tradisional mulai ditinggalkan, akan tetapi ada sebagian mainan yang masih bertahan, pun dengan gaya yang lama dan itu tidak bisa bersaing dengan mainan modern yang lain. Anak hanya menikmati mainan itu tanpa memikirkan apa dampaknya, artinya semua tergantung ke orang tua. Orang tua anak harus bijak memberikan hiburan kepada anaknya. Mainan yang mempunyai fungsi untuk perkembangan motorik anak disamping sebagai hiburan semata, dan juga untuk melestarikan mainan tradisional agar tidak tertinggal zaman. Jadi dibutuhkanlah inovasi dalam pengembangan mainan anak, terutama balita pada umur 3-5 tahun. *Rocking toy* yang penulis maksud belum sepenuhnya mengalami perubahan, banyak pedagang masih mempertahankan bentuk dan material yang ada sehingga peminatnya pun berkurang. Oleh karena itu diharapkan kedepannya perindustrian mainan di Indonesia bisa mempertimbangkan masukan dan ide yang penulis kembangkan agar tercapai keinginan penulis agar mainan anak seperti *Rocking toy* bisa dikembangkan.

REFERENSI

- Agoes Dariyo , 'Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama' , Refika 2005, Hal 30 : Psikologi anak terhadap mainan.
- Manfaat Permainan Untuk Tumbuh Kembang Anak
 [online] <https://bidanku.com/manfaat-permainan-untuk-tumbuh-kembang-anak>,
 Diakses pada tanggal 13 Januari 2018.
- [online] *Wikipedia*, '*Tron: Legacy*'
https://id.wikipedia.org/wiki/Tron:_Legacy, diakses pada tanggal 13 Januari 2018.