

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MAINAN GENDER NETRAL BAGI ANAK-ANAK
USIA 3-6 TAHUN**



Disusun oleh:
Celline Hadiwinoto
62190138

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA**

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Celine Hadiwinoto
NIM : 62190138
Program studi : Desain Produk
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

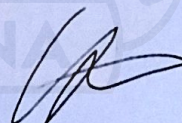
“PERANCANGAN MAINAN GENDER NETRAL BAGI ANAK-ANAK USIA 3-6 TAHUN”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 19 Juni 2024

Yang menyatakan



Celine Hadiwinoto
NIM.62190138

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul :

PERANCANGAN MAINAN GENDER NETRAL BAGI ANAK-ANAK USIA 3-6 TAHUN

telah diajukan dan dipertahankan oleh :

CELLINE HADIWINOTO

62190138

dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Kristen Duta Wacana

dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat

memperoleh gelar Sarjana Desain

pada tanggal 5 Juni 2024

Nama Dosen

1. Winta Adhitia Guspara, S.T, M.Sn.

(Dosen Pembimbing 1)

2. Winta T. Satwikasanti, M. Sc., Ph.D.

(Dosen Pembimbing 2)

3. Marcellino Aditya, S.Ds., M. Sc.

(Dosen Penguji 1)

4. Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds.

(Dosen Penguji 2)

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

4. 

Yogyakarta, 21 Juni 2024

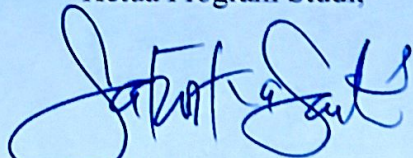
Disahkan oleh :

Dekan,




Dr. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD).

Ketua Program Studi,


Winta T. Satwikasanti, M. Sc., Ph.D.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN MAINAN GENDER NETRAL BAGI ANAK-ANAK USIA 3-6 TAHUN

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagai syarat untuk menjadi Sarjana
Pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana
adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari karya pihak lain di Perguruan
Tinggi dan instansi manapun,
kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana
mestinya.

Jika kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil
plagiasi atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi
yakni
pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 21 Juni 2024



Celline Hadiwinoto

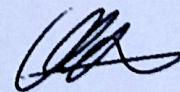
62190138

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulisan ini merupakan bentuk tanggung jawab sebagai mahasiswa dalam panggilannya untuk berpartisipasi secara langsung meninjau permasalahan, menganalisis dan membuahkan hasil yang dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Pada laporan ini, penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan penelitian ini, khususnya kepada :

1. Tuhan yang selalu memberkati dalam segala hal selama penulisan laporan ini
2. Bapak Winta Adhitia Guspara, S.T, M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 yang telah senantiasa mendampingi seluruh proses penulisan dan perancangan tugas akhir dari awal sampai akhir
3. Ibu Winta T. Satwikasanti, M. Sc., Ph.D. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan berbagai pandangan baru yang memperkaya tugas akhir
4. Bapak Marcellino Aditya, S.Ds., M.Sc. selaku dosen penguji 1 atas saran yang telah diberikan dalam proses penyempurnaan produk
5. Ibu Christmastuti Nur, S.Ds., M.Ds. selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan dan koreksi yang konstruktif dan membangun
6. Seluruh narasumber dan para informan dari berbagai pihak yang telah bersedia diwawancarai dan menjadi bagian dari penelitian
7. Keluarga inti yang telah memberikan dukungan moral serta menyisihkan tenaga, waktu, dan pikiran
8. Semua teman-teman yang telah memberikan segala bentuk dukungan dan memberikan semangat pada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini terkhusus pada Hanna dan Tatak

Yogyakarta, 21 Juni 2024



Celline Hadiwinoto

ABSTRAK

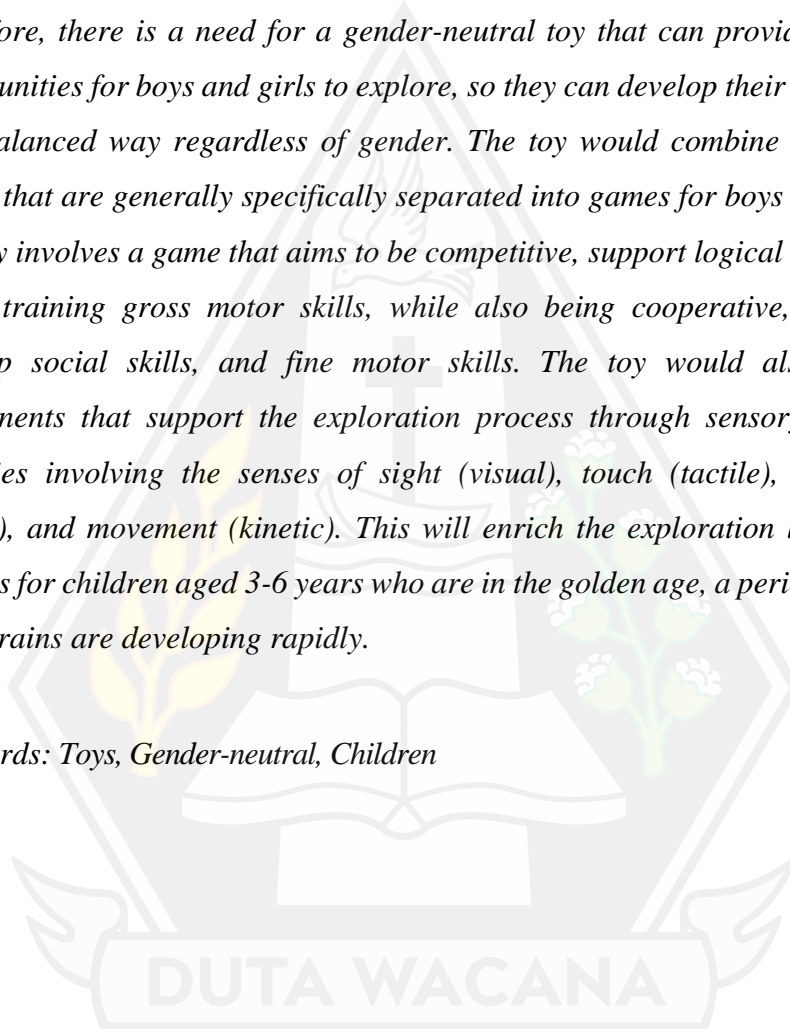
Stereotip gender memisahkan mainan yang diberikan kepada anak laki-laki dan perempuan. Pemisahan mainan ini membatasi kesempatan anak untuk bereksplorasi karena dibatasi oleh stereotip gender. Hal ini menimbulkan permasalahan yaitu pemisahan mainan akan menghambat keseimbangan dan kesetaraan perkembangan kemampuan anak. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan mainan gender netral yang dapat memberikan kesempatan yang sama pada anak laki-laki dan perempuan untuk bereksplorasi agar dapat mengembangkan kemampuan secara seimbang tanpa memandang gender. Mainan yang dirancang menggabungkan permainan yang umumnya dipisahkan menjadi permainan bagi laki-laki atau perempuan, sehingga mainan bersifat kompetitif, mendorong kemampuan berpikir logis, melatih motorik kasar namun juga kooperatif, mengembangkan kemampuan sosial, dan motorik halus. Mainan juga memiliki komponen yang mendukung proses eksplorasi melalui aktivitas sensorik motorik yang melibatkan indera penglihatan (visual), sentuh (taktil), pendengaran (audio), dan gerakan (kinetik). Hal ini akan memperkaya proses belajar eksplorasi anak pada usia 3-6 tahun yang sedang berada pada masa *golden age*, saat otak anak berkembang dengan pesat.

Kata Kunci: Mainan, Gender netral, Anak-anak

ABSTRACT

Gender stereotypes separates toy that are given to boys and girls. The separation of toys limits children's opportunities to explore simply because they are restricted by gender stereotypes. This further causes a problem when children are given different types of toys that only match their gender and they are not given a chance to develop their skills and abilities equally. Therefore, there is a need for a gender-neutral toy that can provide equal opportunities for boys and girls to explore, so they can develop their abilities in a balanced way regardless of gender. The toy would combine types of games that are generally specifically separated into games for boys or girls. The toy involves a game that aims to be competitive, support logical thinking skills, training gross motor skills, while also being cooperative, further develop social skills, and fine motor skills. The toy would also have components that support the exploration process through sensory motor activities involving the senses of sight (visual), touch (tactile), hearing (audio), and movement (kinetic). This will enrich the exploration learning process for children aged 3-6 years who are in the golden age, a period when their brains are developing rapidly.

Keywords: Toys, Gender-neutral, Children



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Ruang Lingkup	2
1.5 Metode Desain.....	2
BAB II KAJIAN LITERATUR	7
2.1 Perkembangan Proses Pemahaman Konsep Gender pada Masa Kanak-kanak	7
2.1.1 Teori Skema Gender Sandra Bem	7
2.1.2 Teori Kognitif Sosial Albert Bandura.....	8
2.2 Produk Gender Netral	9
2.2.1 Bahasa Produk	9
2.3 Proses Belajar Eksplorasi-Eksploitasi pada Masa Kanak-kanak	11
2.4 Kegiatan Bermain	12
2.4.1 Manfaat Kegiatan Bermain bagi Anak-anak.....	13

2.4.2 Pemisahan Mainan Berdasarkan Gender	14
2.4.3 Pemisahan Kegiatan Bermain Berdasarkan Gender	15
2.4.4 Jenis Permainan	16
2.4.5 Kemampuan Motorik	18
2.5 Warna	19
2.6 Antropometri Tangan Anak-Anak Usia 3-6 Tahun	19
2.7 Material Filamen PLA+	20
BAB III STUDI LAPANGAN.....	21
3.1 Wawancara Psikolog.....	21
3.2 Wawancara Guru	22
3.3 Kuesioner Pendapat Orang-Orang di Lingkungan Sekitar Anak	23
3.4 Pengamatan dan Uji Coba <i>Existing Products</i>	27
3.5 Triangulasi Data Hasil Penelitian.....	29
3.6 Arah Rekomendasi Desain.....	33
BAB IV PERANCANGAN PRODUK.....	35
4.1 <i>Problem Statement</i>	35
4.2 <i>Design Brief</i>	35
4.3 Atribut Produk	35
4.3.1 <i>Branding</i> Produk.....	36
4.4 Image Board.....	37
4.5 Sketsa Gagasan Ide	38
4.6 Studi Model	42
4.7 <i>Prototyping</i>	44
4.8 Spesifikasi Produk	47
4.9 Uji Coba Prototipe 1	48
4.10 Prototipe 2.....	49

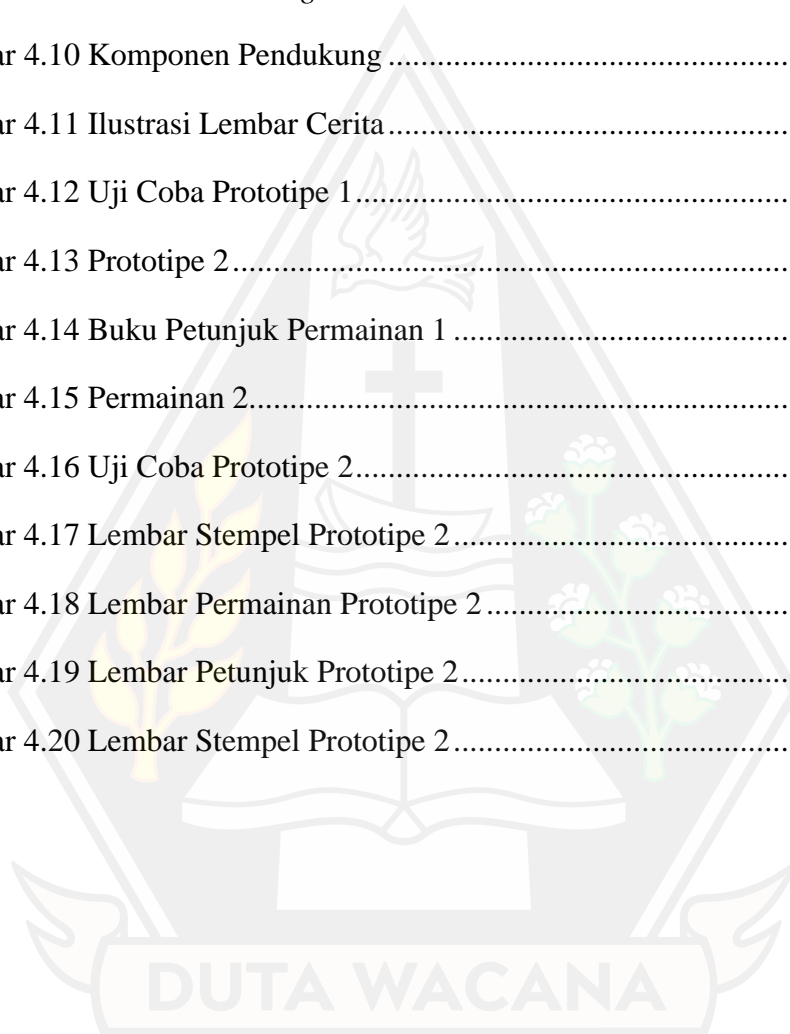
4.11 Hasil Evaluasi Produk Akhir.....	52
BAB V PENUTUP.....	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Alur Metode <i>Double Diamond</i>	4
Gambar 1. 2 Kerangka Kegiatan.....	6
Gambar 2.1 Bagan Teori Offenbach untuk Bahasa Produk.....	10
Gambar 2.2 Ilustrasi Pemisahan Produk Anak Karya JeongMee Yoon.....	10
Gambar 2.3 Perbandingan Representasi Visual Atribut Feminin (Atas) dan Maskulin (Bawah) pada Produk.....	11
Gambar 2.4 Ilustrasi Permainan Anak Laki-Laki.....	16
Gambar 2.5 Ilustrasi Permainan Anak Perempuan.....	16
Gambar 3.1 Diagram Pendapat mengenai Bentuk dengan Lengkungan.....	26
Gambar 3.2 Diagram Pendapat mengenai Bentuk dengan Sudut	26
Gambar 3.3 Diagram Pendapat mengenai Mainan	26
Gambar 3.4 Uji Coba <i>Existing Products</i>	27
Gambar 3.5 <i>Existing product 1</i>	27
Gambar 3.6 <i>Existing product 2</i>	27
Gambar 3.7 <i>Existing Product 3</i>	28
Gambar 3.8 Triangulasi Data Stereotip Gender Dipelajari dari Lingkungan Sosial Anak.....	29
Gambar 3.9 Triangulasi Data Stereotip Gender Membatasi Perilaku Anak	30
Gambar 3.10 Triangulasi Data Fungsi Edukasi Kesetaraan Gender	31
Gambar 3.11 Triangulasi Data Cara Penyampaian Materi	32
Gambar 3.12 Triangulasi Data Anak Lebih Tertarik pada Warna Cerah....	32
Gambar 3.13 Triangulasi Data Anak Cenderung Mudah Bosan.....	33
Gambar 4.1 Logo Produk.....	37
Gambar 4.2 Image Board.....	38
Gambar 4.3 Uji Coba <i>Existing Products</i>	42

Gambar 4.4 Model 1	43
Gambar 4.5 Model 2	43
Gambar 4.6 Model 3	44
Gambar 4.7 Model 4	44
Gambar 4.8 Pembuatan 3D Model	45
Gambar 4.9 Proses 3D <i>Printing</i>	46
Gambar 4.10 Komponen Pendukung	46
Gambar 4.11 Ilustrasi Lembar Cerita	46
Gambar 4.12 Uji Coba Prototipe 1	49
Gambar 4.13 Prototipe 2	50
Gambar 4.14 Buku Petunjuk Permainan 1	50
Gambar 4.15 Permainan 2	51
Gambar 4.16 Uji Coba Prototipe 2	51
Gambar 4.17 Lembar Stempel Prototipe 2	53
Gambar 4.18 Lembar Permainan Prototipe 2	53
Gambar 4.19 Lembar Petunjuk Prototipe 2	53
Gambar 4.20 Lembar Stempel Prototipe 2	54



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Antropometri Tangan Anak-Anak Usia 3-6 Tahun	20
Tabel 4.1 Atribut Produk	35
Tabel 4.2 Sketsa Gagasan Ide	38
Tabel 4.3 Spesifikasi Produk	47



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembagian aktivitas bermain berdasarkan gender dimulai sejak anak berusia 2,5 tahun dan berlangsung sepanjang masa kanak-kanak. Anak-anak mulai mengenali diri mereka sebagai laki-laki atau perempuan. Mereka membagi mainan, permainan, dan teman bermain berdasarkan gender (Weisgram, 2019). Meskipun kecenderungan anak-anak untuk memilih permainan menurut gender bervariasi, preferensi mereka umumnya sudah terbentuk sejak usia taman kanak-kanak (Halim, dkk, 2016). Orang dewasa di sekitar anak seringkali memiliki stereotip kuat tentang perilaku anak berdasarkan gender, meskipun mereka belum sepenuhnya mengharapkan anak-anak memiliki karakteristik tertentu karena masih dalam proses perkembangan (Neel dan Lassetter, 2015).

Stereotip gender memisahkan mainan yang diberikan kepada anak laki-laki dan perempuan. Mainan yang diberikan pada anak laki-laki cenderung bersifat kompetitif (individual), lebih mengembangkan kemampuan berpikir logis, dan motorik kasar. Mainan yang diberikan kepada anak perempuan cenderung bersifat kooperatif (komunal), lebih mengembangkan kemampuan untuk berempati dan bersosialisasi, serta motorik halus, (Koenig, 2018). Pemisahan mainan ini membatasi kesempatan anak untuk bereksplorasi karena dibatasi oleh stereotip gender. Hal ini akan menghambat keseimbangan dan kesetaraan perkembangan kemampuan anak. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan mainan gender netral yang dapat memberikan kesempatan yang sama pada anak laki-laki dan perempuan untuk bereksplorasi agar dapat mengembangkan kemampuan secara seimbang tanpa memandang gender. Mainan juga sebaiknya memiliki komponen yang mendukung proses eksplorasi melalui aktivitas sensorik motorik yang melibatkan indera penglihatan (visual), sentuh (taktil), pendengaran (audio), dan gerakan (kinetik). Hal ini akan memperkaya proses belajar eksplorasi

anak pada usia 3-6 tahun yang sedang berada pada masa *golden age*, saat otak anak berkembang dengan pesat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang mainan gender netral untuk anak-anak usia 3-6 tahun?
- Bagaimana merancang mainan yang mendukung proses eksplorasi melalui aktivitas sensorik motorik yang melibatkan indera penglihatan (visual), sentuh (taktil), pendengaran (audio), dan gerakan (kinetik)?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- Merancang mainan gender netral untuk anak-anak usia 3-6 tahun.
- Merancang mainan yang mendukung proses eksplorasi melalui aktivitas sensorik motorik yang melibatkan indera penglihatan (visual), sentuh (taktil), pendengaran (audio), dan gerakan (kinetik)

Manfaat penelitian yang didapat adalah:

- Memberikan kesempatan yang sama pada anak laki-laki dan perempuan untuk bereksplorasi agar dapat mengembangkan kemampuan secara seimbang tanpa memandang gender

1.4 Ruang Lingkup

Produk bertujuan untuk mengurangi pemisahan mainan yang masih dipengaruhi oleh stereotip gender sehingga anak-anak dapat memiliki kebebasan untuk belajar melalui kegiatan eksplorasi yang meningkatkan kemampuan adaptasi dan toleransi pada lingkungan atau hal baru. Produk ditujukan bagi anak-anak usia 3-6 tahun.

1.5 Metode Desain

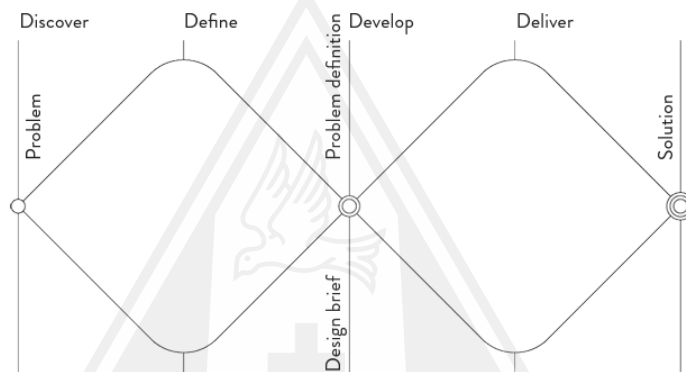
Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menjadi salah satu cara untuk mengeksplorasi dan memahami seorang individu atau sebuah kelompok yang berkontribusi dalam

sebuah permasalahan sosial. Penelitian kualitatif melibatkan pertanyaan, data yang diperoleh dari keadaan nyata partisipan, analisis data yang diurutkan dari tema khusus sampai umum, dan interpretasi peneliti mengenai pengertian data yang telah diperoleh. Penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan pengambilan *purposeful sampling* (partisipan penelitian memenuhi syarat yang diajukan oleh peneliti), pengumpulan *open-ended data* (pertanyaan yang diberikan pada partisipan tidak memiliki jawaban yang tetap dan partisipan diperbolehkan untuk menjawab sesuai dengan pendapat pribadi), analisis tulisan atau gambar, representasi informasi berbentuk penyajian statistik atau tabel, dan interpretasi dari semua hasil penelitian. Interpretasi yang dihasilkan melibatkan pernyataan akan hal-hal yang telah dipelajari dari penelitian, membandingkan penemuan dengan literatur atau teori yang telah ada sebelumnya, menghasilkan sebuah rencana untuk melakukan perubahan, Creswell (2009).

Salah satu cara untuk memastikan validitas data yang telah dikumpulkan adalah melalui proses triangulasi data. Triangulasi data melibatkan berbagai data yang dikumpulkan melalui berbagai sumber atau perspektif menggunakan wawancara, observasi atau analisis dokumen untuk membangun justifikasi yang koheren pada tema yang dipilih, Creswell (2009). Penelitian ini mendokumentasikan data yang berasal dari studi literatur, pengisian kuesioner oleh informan, dan wawancara narasumber (ahli) yang akan diolah menjadi triangulasi data untuk diterjemahkan menjadi rekomendasi desain.

Desain yang dihasilkan akan diperoleh dari proses perancangan yang menggunakan metode *double diamond*. Metode ini bersifat fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter masing-masing dari setiap proses perancangan namun secara umum, metode *double diamond* terdiri dari 4 tahapan yaitu, *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*. Fase *discover* bertujuan untuk menghasilkan sebuah kebaruan sehingga dapat mencakup sudut pandang dan pemikiran yang tidak terbatas serta mengurangi adanya formalisasi maupun penetapan pasti pada hasil akhir proses perancangan. Fase *define* bertujuan untuk meninjau kembali, mengubah, dan mempertajam

permasalahan untuk menentukan tujuan akhir yang ingin dipenuhi. Fase *develop* bertujuan untuk mengembangkan produk melalui proses eksperimen dan iterasi untuk memperbaiki kesalahan atau hal-hal yang mungkin belum dipertimbangkan pada fase-fase sebelumnya. Fase *deliver* merupakan tahapan finalisasi produk dengan melakukan proses evaluasi dan pengujian akhir pada fitur serta proses produksi produk, Gustafsson (2019).



Gambar 1.1 Diagram Alur Metode *Double Diamond*
(Sumber: Analysing the Double Diamond Design Process Through Research & Implementation, 2019)

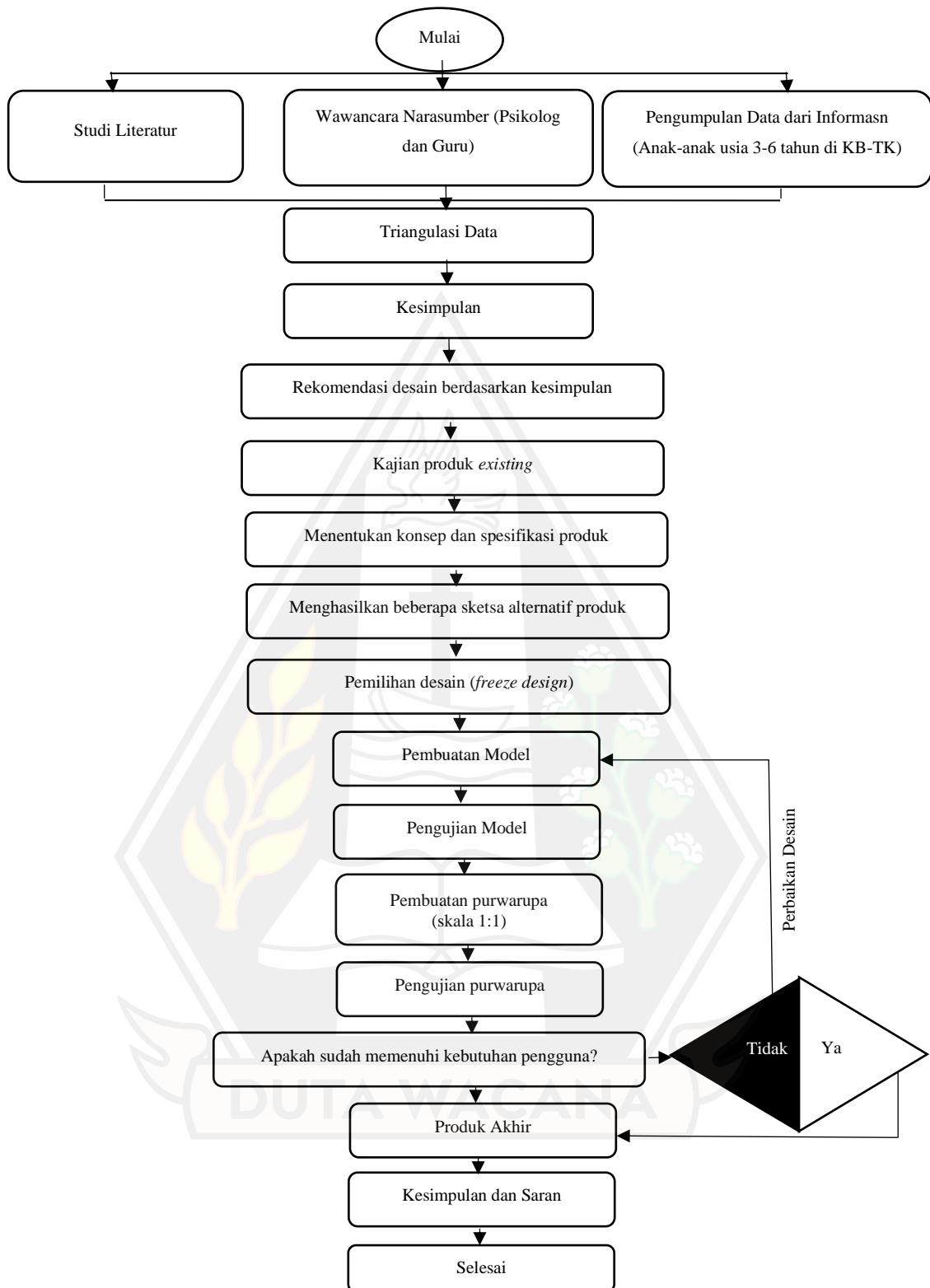
Proses perancangan juga akan menggunakan metode mimetik. Metode mimetik merupakan metode yang membantu para desainer untuk memahami suatu permasalahan desain yang asing atau belum dapat dipahami dengan merumuskan sebuah kombinasi baru yang didasari oleh pengalaman, pengetahuan, atau pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya. Kata mimesis (kata kerja) berasal dari kata “*mime*” yang berarti meniru perilaku atau peristiwa. Proses mimesis juga dapat dikaitkan dengan kata *mimema* (imitasi), *eikon* (*image*) dan *homoioima* (mempersamakan), Pasla dan Tinangon (2016).

Pemikiran kreatif yang ada pada metode mimetik dapat dibentuk dari kombinasi ide-ide yang telah dimiliki sebelumnya. Kombinasi ide yang dihasilkan tidak hanya terbatas berasal dari proses penggabungan konsep namun juga penyusunan ulang elemen dalam sebuah konsep yang telah diketahui sebelumnya. Proses mimesis dapat dimulai dengan mengambil suatu subjek sebagai contoh yang menjadi “titik awal” untuk merumuskan

sebuah desain baru, dengan tidak hanya melakukan imitasi namun menempatkan contoh sebagai inspirasi dan mengolah ide lebih lanjut sampai ide bertransformasi, Yildirim, Yavuz, dan Kirci (2012)

Secara umum, metode mimetik dapat terbagi menjadi tiga proses pendekatan yaitu pendekatan di dalam ruang lingkup (*within-domain*), pendekatan antar ruang lingkup (*between-domain*), dan pendekatan kombinasi. Pendekatan di dalam ruang lingkup (*within-domain*) merupakan proses pendekatan yang menghubungkan ide yang bersumber dari suatu konteks atau ruang lingkup yang sama, contohnya dengan mengambil inspirasi dari proses menghubungkan konsep kebudayaan setempat dengan peristiwa bersejarah lokal atau peristiwa yang berkesinambungan. Pendekatan antar ruang lingkup (*between-domain*) merupakan proses pendekatan yang menghubungkan ide yang bersumber dari ruang lingkup yang berbeda dengan elemen yang terpisah, contohnya dengan memadukan berbagai peristiwa yang dialami oleh berbagai orang di negara yang berbeda-beda. Proses pendekatan kombinasi merupakan penggabungan dari aspek fisik analogi (*tangible*) dan metafora yang bersifat abstrak (*intangible*), contohnya seperti perpaduan antara aspek visual fisik (*tangible*) dengan ide konsep (*intangible*), Özdemir dan Akalin (2022). Pada penelitian ini metode pendekatan mimetik yang digunakan adalah pendekatan di dalam ruang lingkup (*within-domain*) dan pendekatan kombinasi.





Gambar 1. 2 Kerangka Kegiatan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari rangkaian proses penelitian, perancangan, dan uji coba produk adalah:

- Mainan gender netral memberikan kesempatan bagi anak-anak laki-laki maupun perempuan untuk melakukan kegiatan eksplorasi melalui aktivitas bermain bersama tanpa memandang gender para pemain.
- Berdasarkan hasil uji coba, seiring berjalannya permainan, anak-anak lebih fokus pada warna sebagai aspek dari permainan dan mulai menghilangkan batasan-batasan tertentu berdasarkan gender seperti warna biru hanya untuk laki-laki dan warna merah muda hanya untuk perempuan.
- Mainan yang ditujukan bagi anak usia 3-6 tahun sebaiknya mendukung proses eksplorasi sensorik motorik yang melibatkan penggunaan indera visual (melihat), audio (mendengarkan), taktil (menyentuh), dan kinetik (bergerak) untuk mendukung perkembangan kemampuan kognitif, sosial, dan kreativitas karena sebagian besar otak manusia akan berkembang dengan pesat pada rentang usia tersebut sehingga hal-hal yang dipelajari pada masa tersebut akan mempengaruhi tahapan tumbuh kembang selanjutnya.

5.2 Saran

Produk dapat dikembangkan lebih lanjut dengan:

- Mencari substitusi material yang lebih ramah lingkungan atau berasal dari daerah lokal
- Material sweter berasal dari kain perca atau bahan daur ulang menimbang limbah hasil produksi pakaian yang tinggi
- Memberikan variasi tokoh ulat dengan karakter yang berbeda
- Permainan dapat dikembangkan dengan memadukan sweter Popo dengan motif lokal, contohnya digunakan untuk belajar menghafal nama motif batik namun permainan diperuntukkan bagi anak-anak yang telah berusia lebih tua dengan tingkat pemahaman yang lebih rumit.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainamo, L. (2021). Gender representations in advertising. *Aaltodoc.aalto.fi*.
<https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/108176>
- Bandura, A. (2001). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall
- Bem, S. L. (1981). Gender schema theory: A cognitive account of sex typing. *Psychological Review*, 88(4), 354–364.
<https://doi.org/10.1037/0033-295X.88.4.354>
- Baines, E., & Blatchford, P. (2019). *School break and lunch times and young people 's social lives : A follow-up national study Executive Summary*. Semantic Scholar.
<https://www.semanticscholar.org/paper/School-break-and-lunch-times-and-young-people-%E2%80%99-s-%3A-Baines-Blatchford/7352c8f540b0f6d60ec937d4167c77bfbedc749c>
- Banunaek, A. (2012). Hubungan antara Frekuensi Bermain terhadap Kecemasan pada Anak Usia 3-6 Tahun yang Dirawat di Ruang Dahlia Rumah Sakit Panti Wilasa Citarum Semarang. (Skripsi Sarjana, Universitas Kristen Satya Wacana)
- Caillois, R. 2001. *Man, Play and Games*. Champaign : University of Illinois Press.
- Cetin Dag, N. (2020). Children's Only Profession: Playing with Toys. *Northern Clinics of Istanbul*, 8(4).
<https://doi.org/10.14744/nci.2020.48243>
- Cimpian, A., Mu, Y., & Erickson, L. C. (2012). Who Is Good at This Game? Linking an Activity to a Social Category Undermines Children's Achievement. *Psychological Science*, 23(5), 533–541.
<https://doi.org/10.1177/0956797611429803>
- CLND. (2022, April 28). *How Long Should a Child's Attention Span Be?* CNLD Testing & Therapy. <https://www.cnld.org/how-long-should-a-childs-attention-span-be/#:~:text=Average%20Attention%20Span%20by%20Age%20Group&text=3%20years%20old%3A%206%2D8>
- Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A., & Birkbeck, V. (2016). Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement With Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children. *Child Development*, 87(6), 1909–1925. <https://doi.org/10.1111/cdev.12569>
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (3rd ed.). Sage Publications Ltd.
- Dimaandal, R. J., & Espineda, M. N. (2023). Gender-Inclusive Children's Toy Package Design: An alternative approach to gender-neutral design based on children's perceptions. *Archives of Design Research*, 36(4), 141–161. <https://doi.org/10.15187/adr.2023.11.36.4.141>
- Ehrnberger, K., Räsänen, M., & Ilstedt, S. (2012). Visualising gender norms in design : Meet the Mega Hurricane Mixer and the drill Dolphia. *International Journal of Design-December 2012*, 6(3), 85–94.

- Escolano-Pérez, E., Herrero-Nivela, M. L., & Losada, J. L. (2020). Association Between Preschoolers' Specific Fine (But Not Gross) Motor Skills and Later Academic Competencies: Educational Implications. *Frontiers in Psychology, 11*.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01044>
- Fulcher, M., & Hayes, A. R. (2017). Building a Pink Dinosaur: the Effects of Gendered Construction Toys on Girls' and Boys' Play. *Sex Roles, 79*(5-6), 273–284. <https://doi.org/10.1007/s11199-017-0806-3>
- Ghasemian, M., & Dulabi, S. M. (2020). The Association between Fine and Gross Motor Skills with Cognitive Control and Academic Performance in Adolescent Students. *International Journal of School Health, 7*(3), 23–30.
<https://doi.org/10.30476/intjsh.2020.85766.1059>
- Godyń, M., Groborz, B., & Kwiatkowska-Lubańska, A. (Eds.). (2018). *Colour Culture Science* (pp. 88–93). Jan Matejko Academy of Fine Arts in Krakow Faculty of Industrial Design. <http://colourday.pl/wp-content/uploads/2018/09/ccs2018.pdf>
- Gros, Jochen. (1976). Sinn-liche Funktionen im Design. form, Zeitschrift für Gestaltung. No. 74 and No. 75
- Gustafsson, D. (2019). Analysing the Double Diamond Design Process through Research & Implementation.
<https://core.ac.uk/download/pdf/224802861.pdf>
- Halim, M. L. D., Ruble, D. N., Tamis-LeMonda, C. S., Shrout, P. E., & Amodio, D. M. (2016). Gender Attitudes in Early Childhood: Behavioral Consequences and Cognitive Antecedents. *Child Development, 88*(3), 882–899. <https://doi.org/10.1111/cdev.12642>
- Herawati, L., & Pawitra, T.A. (2013). EVALUASI DATA ANTROPOMETRI ANAK-ANAK USIA 4-6 TAHUN DI JAWA TIMUR DAN APLIKASI PADA PERANCANGAN FASILITAS BELAJAR DI SEKOLAH. *DOAJ (DOAJ: Directory of Open Access Journals)*. <https://doi.org/10.23917/jiti.v12i2.641>
- Hernawan, B. (2018). *Jongensspelen: Permainan Anak-Anak Laki-Laki (Alih Aksara dan Alih Bahasa)* (Seri Naskah Kuno Nusantara No. 41). Perpustakaan Nasional RI: Jakarta
- Hernawan, B. (2018). *Meijesspelen: Permainan Anak-Anak Perempuan (Alih Aksara dan Alih Bahasa)* (Seri Naskah Kuno Nusantara No. 45). Perpustakaan Nasional RI: Jakarta
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur [Homo ludens: A study of the play-element in culture]*. Haarlem: Tjeenk Willink
- Hughes, B. (2002) *A Playworker's Taxonomy of Play Types*, 2nd edition, London: PlayLink
- Hutt, C. 1979. "Play in the under 5s: Form, Development and Function." In *Modern Perspectives in the Psychiatry of Infancy*, edited by J. G. Howell, 94 – 141. The Hague : Bruner/Mazel

- Koenig, A. M. (2018). Comparing Prescriptive and Descriptive Gender Stereotypes about children, adults, and the Elderly. *Frontiers in Psychology*, 9(1086). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01086>
- McDonald, P. (2019). "Homo Ludens": A Renewed Reading. *American Journal of Play*, 11(2), 247–267. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1211610>
- Neel, R., & Lassetter, B. (2015). Growing Fixed With Age. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 41(11), 1505–1522. <https://doi.org/10.1177/0146167215600529>
- Owen, P. R., & Padron, M. (2015). The language of toys: Gendered language in toy advertisements. *Journal of Research on Women and Gender*, 2015, Vol. 6, No. 1, Pp. 67-80., 6. <https://digital.library.txstate.edu/handle/10877/12878>
- Özdemir, E. E., & Akalın, A. (2022). The Relationship between Students' Mimetic Approaches and Learning Styles in Architectural Design Education. *Periodica Polytechnica Architecture*, 53(2). <https://doi.org/10.3311/ppar.17812>
- Pasla, V. D. J., & Tinangon, A. J. (2016). ARSITEKTUR MIMESIS. *MEDIA MATRASAIN*, 13(1), 47–55. <https://doi.org/10.35792/matrasain.v13i1.14521>
- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Salem, H., Abouchadi, H., dan Elbikri, K. (2022). PLA Mechanical Performance Before and After 3D Printing. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 13(3). <https://doi.org/10.14569/ijacsa.2022.0130340>
- Setiyabudi, H. N. (2014). Pengaruh Modifikasi Perilaku Fading dengan Media Permainan Congklak terhadap Penurunan Frekuensi Perilaku Tidak Sabar Menunggu Giliran pada Anak Usia 4 Tahun. (Skripsi Sarjana, Universitas Kristen Satya Wacana).
- Schulz, E., Wu, C. M., Ruggeri, A., & Meder, B. (2019). Searching for Rewards Like a Child Means Less Generalization and More Directed Exploration. *Psychological Science*, 30(11), 1561–1572. <https://doi.org/10.1177/0956797619863663>
- Sudradjat, A.G, Setiawan, S, & Wijaya, A.P. (2023). Perancangan Produk Home Decor Interaktif Bagi Anak Usia 3-6 Tahun. *SERENADE : Seminar on Research and Innovation of Art and Design*, 2(1), 70–78
- Starr, C. R., & Zurbriggen, E. L. (2016). Sandra Bem's Gender Schema Theory After 34 Years: A Review of its Reach and Impact. *Sex Roles*, 76(9-10), 566–578. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0591-4>
- Weisgram, E. S. (2019). Reducing Gender Stereotypes in Toys and Play for Smarter, Stronger, and Kinder Kids. *American Journal of Play*, 12(1), 74–88. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1238538>
- Whitman, E. (2018). The Impact of Social Play on Young Children. *Integrated Studies*, 94.
- Yildirim, T., Yavuz, A. O., & Kirci, N. (2012). Experience of Traditional Teaching Methods in Architectural Design Education: "Mimesis

Technique.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 234–238. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.151>
Yonata, F. (2020). *Manifestasi Gender dalam Lembar Ajar*. Yogyakarta: Sulur Pustaka

