

## ABSTRAK

Perancangan mengenai mainan magnet “gampel’ untuk anak usia 2 - 3 tahun. Desain, Oleh : Yessi Masda Retha

Latar belakang perancangan ini adalah bagaimana menghindari anak-anak masa kini yang sudah kecanduan teknologi. Pada dasarnya kemajuan teknologi berdampak positif pada kemudahan memperkenalkan anak untuk berkomunikasi dan mengenal berbagai jenis bentuk, angka, dan huruf melalui media bergambar yang disediakan dan dapat diakses dengan mudah menggunakan *gadget* (perkakas elektronik). Namun dapat berdampak negatif jika tidak tepat dalam penggunaannya. 81% dari hasil penelitian *babies.co.uk* menyebutkan banyak Orangtua yang khawatir kepada anak mereka yang sudah diperkenalkan dengan *gadget* (perkakas elektronik) pada usia dini yang menyebabkan anak tersebut *over screening* (melihat layar berlebihan), emosi tidak terkontrol apabila sehari tidak bersentuhan dengan benda teknologi tersebut.

Rumusan masalah perancangan mainan magnet untuk balita ini adalah bagaimana mengolah dan memproduksi sebuah magnet menjadi suatu permainan yang dapat menarik perhatian anak untuk mengisi waktu luang dengan bermain sambil belajar dan memanfaatkan interaksi anak dan pendamping, serta aman dan dapat dengan mudah disimpan serta digunakan berulang-ulang dalam jangka waktu yang lama.

Tujuan dan manfaat dari perancangan ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah proses desain dan produksi sebuah magnet menjadi sebuah mainan, serta membangun kembali karakter anak yang masih murni tanpa harus dihantui kecanduan dengan berbagai permainan atau aplikasi yang ada pada *gadget* (perkakas elektronik), dan terutama mempererat kembali hubungan dan komunikasi dua arah antara anak dan Orangtua atau siapa pun pendampingnya.

Secara singkat dari hasil perancangan ini dapat dikatakan bahwa berdasarkan dari semua proses yang sudah penulis kerjakan dan lalui, media magnet dapat menjadi sarana bermain sambil belajar. Hasil karya ini akan

bermanfaat terlebih untuk anak-anak usia 2 - 3 tahun yang mana pada masa-masa *golden age* (umur emas) ini mereka belajar untuk *mimic* (meniru) semua yang mereka lihat dan dengar, sehingga baik untuk mengeksplorasi imajinasi dan kreatifitas mereka untuk bermain sambil belajar, dan juga memberikan *quality time* (waktu yang berkualitas) untuk Orangtua dan anak sambil bermain.

**Kata kunci** : Mainan anak, peranan orangtua, pengaruh teknologi, magnet, minat dan pertumbuhan anak



## **ABSTRACT**

*Design of "Gampel" magnetic toys for children 2-3 years. Design, By: Yessi Masda Retha*

*The background of the design is how to avoid today's children who are already addicted to technology. Basically, technological advances have a positive impact on the ease of introducing children to communicate and get to know various types of forms, numbers, and letters through pictorial media provided and can be accessed easily using a gadget. But it can have a negative impact if we are not right in its use. 81% of the babies.co.uk survey results indicate that many parents are concerned about their children who have been introduced to gadgets at an early age which causes the child to over screening, emotions are not controlled if in a day they are not come into contact with these technological objects.*

*The formulation of the problem of designing magnetic toys for toddlers is how to process and produce a magnet into a board game or media that can attract the attention of children to fill their spare time by playing while learning and utilizing child and companion interactions, and its safe and can be easily stored and used repeatedly in a long time.*

*The purpose and benefit of this design is to find out step by step the process of design and production of a magnet into a toy, as well as rebuild the character of a pure child without having to be haunted with addiction with various games or applications in gadgets, and especially to strengthen relationships and two-way communication between child and parent or whoever is the companion.*

*Briefly from the results of this design it can be said that based on all the processes that the author has done and gone through, magnetic media can be a means of playing while learning. The results of this work will be useful especially for children aged 2 - 3 years, which in these golden ages they learn to imitate everything they see and hear, so it is good to explore their imagination and*

*creativity to play while learning, and also provide quality time for parents and children while playing.*

**Keywords** : *Children's toys, the role of parents, the influence of technology, magnetism, children's interests and growth*

