

## ABSTRAK

Yulius Astrada Willson (03320100002)

### **PENGEMBANGAN PRODUK MAINAN ANAK SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PERKEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS DENGAN METODE QFD DAN TRIZ**

(xv + 117 halaman: 12 gambar; 21 tabel; 5 lampiran)

Dalam mencapai kualitas sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan upaya-upaya atau cara yang tepat dan cerdas. Upaya yang tepat dapat dimulai sejak dini, terutama di usia *golden age* yang merupakan masa emas bagi anak untuk bertumbuh dengan pesat. Salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak adalah dengan bermain dan memilih permainan yang tepat dan bermanfaat.

Salah satu aspek penting yang sedang berkembang dengan pesat pada masa *golden age* adalah aspek keterampilan motorik, terutama keterampilan motorik halus yang memerlukan stimulus untuk dapat berkembang dengan baik. Bermain menjadi salah satu media yang efektif bagi anak untuk belajar, namun seringkali pemilihan mainan anak diabaikan dan tidak tepat. Berdasarkan pentingnya keterampilan motorik halus anak, dirasa perlu mengetahui atribut serta respon teknis mainan anak dan mengembangkannya menjadi produk mainan anak untuk pengembangan keterampilan motorik halus sesuai dengan keinginan konsumen.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode QFD dan TRIZ. Dimana metode QFD digunakan untuk menangkap keinginan konsumen dan metode TRIZ digunakan untuk menyempurnakan permasalahan kontradiksi pada QFD. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa terdapat 13 atribut produk mainan anak dan 16 respon teknis yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan konsumen. Selain itu penelitian ini menghasilkan pengembangan sebuah produk mainan baru yang dapat menunjang perkembangan aspek motorik sesuai kebutuhan konsumen dengan bentuk mainan berupa alat transportasi kereta api yang memiliki fitur permainan meronce, *puzzle*, dan rancang bangun.

Referensi: 40 (1995–2013)

## **ABSTRACT**

Yulius Astrada Willson (03320100002)

### ***TOY PRODUCT DEVELOPMENT AS A SUPPORTING MEDIUM FOR FINE MOTOR SKILLS USING QFD AND TRIZ***

*(xv + 117 pages; 12 figures; 21 tables; 5 attachments)*

*A country needs to achieve a good quality of human resources by finding an appropriate and selective ways. They can be started from early childhood, especially in the golden age period, which the child grow up rapidly. One of the appropriate ways to increase the growth and development of children is choosing the appropriate and useful games to be played.*

*An important aspect that was growing rapidly in the golden age period is motor skill aspect, especially for fine motor skill which is need a stimulus to be developed. Playing is one of a effective medium for children to learn, but often the selection of children's toys are ignored. Based on the importance of fine motor skills, it is necessary to know what are the toy's attributes and technical response. They are used as an aspect to make a new product for the development of fine motor skills according to needs of consumers.*

*The method used in this research was QFD and TRIZ. QFD method is used to capture needs of consumers or voice of customers and TRIZ method is used to complete contradiction problems in QFD. The results of this research, there were 13 attributes and 16 technical response according to needs of consumers. This research also make a new product development of toy which is can support the fine motor skills according to customer needs with a toy's design of a train that give several feature like meronce, puzzles, and arrange blocks.*

*References: 40 (1995–2013)*