

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak faktor yang dapat menyebabkan suatu negara dapat berkembang dan maju, salah satu faktor yang penting adalah sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Tiap – tiap negara, terutama negara yang masih berkembang perlu memberi perhatian lebih pada kualitas SDM dan tidak lagi hanya mengandalkan pada sumber daya alam (SDA). Begitu juga dengan negara Indonesia sebagai negara yang masih berkembang, Indonesia perlu memperhatikan kualitas SDM terutama pada era globalisasi yang akan menjadikan kondisi kehidupan penuh dengan persaingan. Dalam persaingan di era globalisasi itulah kualitas SDM akan menjadi penentu keberhasilan dalam menghadapi persaingan global (Suharsaputra, 2013).

SDM Indonesia yang berkualitas dapat menjadi aset bangsa dan negara dalam menghadapi tantangan kehidupan masyarakat di era globalisasi (Rofiq, 2009). Dalam mencapai kualitas sumber daya yang baik, diperlukan upaya-upaya atau cara yang tepat dan cerdas dalam meningkatkan kualitas SDM. Upaya-upaya atau cara tersebut dapat dimulai sejak usia dini (www.tegalkab.go.id), khususnya di usia nol hingga lima tahun atau disebut *golden age* yang merupakan masa emas bagi perkembangan anak (www.bantulkab.go.id). Di usia *golden age* inilah pertumbuhan dan perkembangan anak mengalami peningkatan yang pesat (Chamidah, 2009).

Banyak cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan pertumbuhan serta perkembangan anak, terutama di usia *golden age*. Salah satu cara yang tepat adalah dengan bermain dan memilih permainan yang tepat dan bermanfaat (Purwanti, 2012). Melalui bermain, anak dapat memperoleh banyak manfaat. Selain bermain itu sendiri anak juga mendapat pembelajaran, baik melalui alat permainan yang digunakan maupun melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungannya ketika bermain. Manfaat yang bisa didapat oleh anak dapat dilihat dari perkembangan bermacam – macam aspek keterampilan. Aspek – aspek

keterampilan yang penting dan perlu dikembangkan yaitu aspek fisik, motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognisi, ketajaman, penginderaan, keterampilan olah raga dan menari (Tedjasaputra, 2001).

Salah satu aspek penting yang sedang berkembang dengan pesat pada masa *golden age* adalah aspek keterampilan motorik. Aspek keterampilan motorik ini mengalami kemajuan besar terutama pada masa kanak – kanak awal (usia tiga sampai lima tahun) atau sering juga disebut masa prasekolah (Santrock, 2011). Aspek keterampilan motorik ini penting untuk dipantau perkembangannya karena bisa saja terjadi aspek negatif jangka panjang bagi anak – anak yang gagal mengembangkan keterampilan motorik dasar (Edward & Sarwak, 2005 dalam Santrock, 2011). Terdapat dua macam keterampilan motorik, yaitu keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasar.

Keterampilan motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh (www.bidanku.com). Contoh kegiatan yang dapat melatih keterampilan motorik kasar seperti melempar dan menangkap bola, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan berbagai variasi, memanjat dan bergelantungan, melompat, dan sebagainya (Sukamti, 2012). Sedangkan motorik halus merupakan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi antara mata dan tangan (www.bidanku.com). Tetapi pada keterampilan motorik halus tidak semua anak memiliki kematangan pada tahap yang sama dalam menguasainya (Indraswari, 2012). Oleh karena itu keterampilan motorik halus memerlukan stimulus untuk dapat berkembang dengan baik.

Stimulus yang tepat untuk melatih motorik halus adalah dengan menggunakan alat atau media yang dapat menunjang pengembangan motorik halus anak. Kurangnya alat atau media dalam pengembangan motorik halus anak akan menjadi penghambat bagi perkembangan motorik halus anak itu sendiri. Selain diberikan stimulus, anak perlu dipantau perkembangannya dan diberikan pengarahan oleh orang tua atau orang disekitarnya sehingga dapat bertumbuh dengan baik, terutama keterampilan motorik halus yang lebih memerlukan alat

atau media dalam menunjang pengembangannya. Alat atau media yang dapat digunakan adalah mainan anak yang tentunya dapat menunjang perkembangan keterampilan motorik halus. Contoh mainan yang dapat menunjang keterampilan motorik halus adalah permainan *puzzle*, *maze*, menyusun balok, menjahit pola sederhana, dan lainnya.

Pemilihan mainan anak menjadi penting untuk diperhatikan terutama oleh orang tua sebagai lingkungan yang paling dekat dengan anak. Orang tua perlu selektif dalam memilih dan memberikan mainan anak, karena perkembangan anak pada setiap tingkat usia akan dipengaruhi oleh pemilihan permainan anak (www.bppaudnibanjarbaru.org). Namun tidak sedikit orang tua justru mengabaikan mainan untuk anak mereka di usia dini dan lebih memilih mainan yang cenderung lebih murah atau yang dipilih sendiri oleh anak.

Pada umumnya pengetahuan orang tua akan mainan anak terbilang kurang, akibatnya orang tua lebih banyak membeli mainan yang tidak memberikan pembelajaran bagi anak. Selain itu produk mainan anak yang memberikan edukasi seringkali tidak sesuai dengan keinginan masyarakat pada umumnya, karena cenderung dianggap mahal dan tidak terlalu memberi manfaat. Berdasarkan pengamatan dan pentingnya keterampilan motorik halus anak yang diuraikan sebelumnya dirasa perlu adanya sebuah pengembangan produk mainan anak dalam menunjang perkembangan aspek motorik halus anak secara maksimal sesuai dengan keinginan konsumen.

Pengembangan produk mainan anak ini menggunakan metode yang dapat menangkap keinginan konsumen dengan baik agar produk mainan anak ini nantinya dapat diterima lebih baik oleh konsumen. Metode yang dipilih adalah metode *Quality Function Deployment* (QFD). Metode QFD merupakan metode yang mampu membantu mengidentifikasi keinginan konsumen sesungguhnya dan menerjemahkannya ke dalam atribut - atribut produk, karakteristik teknis atau respon teknis, dan akhirnya masuk ke dalam rincian - rincian produksi (Lockamy, 1995). Namun seringkali pada metode QFD muncul *tradeoff* diantara respon teknis produk, sehingga harus ada yang dikorbankan untuk pemenuhan respon teknis yang lain. Permasalahan *tradeoff* diantara respon teknis tersebut dapat

diselesaikan dengan menerapkan metode TRIZ yang merupakan *inventive problem solving* yang dapat menghasilkan solusi yang tepat dan kreatif untuk masalah tersebut.

Kombinasi metode QFD dan TRIZ menjadi benar – benar saling melengkapi satu sama lain dalam proses pengembangan sebuah produk baru (Chaoqun, 2010). Penggabungan kedua metode ini dapat memaksimalkan pemenuhan keinginan konsumen dengan tidak membuang begitu saja respon teknis yang menjadi *tradeoff* atau yang memiliki interaksi negatif dengan respon teknis lain, sehingga nantinya keinginan konsumen yang ada dapat dipenuhi dengan maksimal oleh produk baru ini. Penelitian Laksmi (2010) memberikan gambaran mengenai penggabungan kedua metode QFD dan TRIZ untuk perancangan ulang kompor bioetanol agar lebih efisien dalam penggunaannya dan penelitian Lakshitta (2011) dalam perancangan *jumbo bag* sebagai media bongkar muat produk pupuk untuk meningkatkan produktivitas perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apa saja atribut – atribut produk mainan anak untuk menunjang perkembangan keterampilan motorik halus yang sesuai dengan keinginan konsumen?
- 2) Apa saja respon teknis produk mainan anak untuk menunjang perkembangan keterampilan motorik halus yang sesuai dengan keinginan konsumen?
- 3) Bagaimana pengembangan produk mainan anak untuk menunjang perkembangan keterampilan motorik halus pada usia tiga sampai lima tahun dan sesuai dengan keinginan konsumen?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian mengenai pengembangan produk mainan anak sebagai penunjang perkembangan keterampilan motorik halus dan sesuai dengan keinginan konsumen adalah:

- 1) Mengetahui atribut – atribut produk mainan anak untuk menunjang perkembangan keterampilan motorik halus yang sesuai dengan keinginan konsumen
- 2) Mengetahui respon teknis produk mainan anak untuk menunjang perkembangan keterampilan motorik halus yang sesuai dengan keinginan konsumen
- 3) Membuat prototipe pengembangan produk mainan anak untuk menunjang perkembangan keterampilan motorik halus pada usia tiga sampai lima tahun dan sesuai dengan keinginan konsumen

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian Tugas Akhir ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Bagi mahasiswa

Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dan menghasilkan sebuah desain baru mainan anak.

- 2) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau landasan di dalam pengembangan produk mainan anak yang dapat menunjang perkembangan keterampilan motorik halus anak sesuai dengan keinginan konsumen atau penelitian lain yang sejenis.

- 3) Bagi masyarakat

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk mainan anak yang baru yang dapat menunjang perkembangan keterampilan motorik halus anak dan sesuai dengan keinginan konsumen. Selain itu produk mainan anak ini dapat menjadi salah satu pilihan masyarakat dalam memilih

mainan anak yang dapat menunjang perkembangan keterampilan motorik halus.

1.5 Pembatasan Masalah

Pada laporan Tugas Akhir ini terdapat beberapa batasan masalah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengembangan produk difokuskan pada pengembangan mainan anak yang dapat menunjang keterampilan motorik halus anak
- 2) Produk mainan anak untuk anak usia tiga sampai lima tahun atau masa prasekolah
- 3) Pengembangan produk berhenti hingga proses pengujian prototipe
- 4) Pengujian prototipe berupa pengujian awal tentang minat anak terhadap mainan

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat untuk memudahkan penulisan, dan pembahasan. Penulisan penelitian ini akan dibagi menjadi beberapa bab sesuai sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan hal yang menjadi latar belakang permasalahan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini, perumusan masalah, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dan mendukung pemecahan masalah yang menjadi tujuan penelitian serta penelitian – penelitian lain yang sejenis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian, mulai dari pengamatan sampai pada kesimpulan dan saran.

BAB IV : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan data-data yang telah dikumpulkan dalam penelitian dan berisi pengolahan data untuk dijadikan acuan analisis data. Analisis dilakukan terhadap seluruh langkah yang dilakukan dalam penelitian, baik hasil maupun prosesnya untuk diambil kesimpulan dan saran yang tepat sesuai tujuan penelitian.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang dapat diberikan penulis bagi penulis selanjutnya berdasarkan kesimpulan yang diambil.