

Pendekatan design thinking untuk perancangan produk inovasi mainan edukatif = Design thinking approach for product innovation design of educational toys

Ahmad Ariq Naufal, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20472893&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRACT

Pertumbuhan penggunaan gadget mengartikan bahwa gadget telah menjadi barang yang digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari oleh masyarakat bahkan di kalangan anak-anak. Gadget telah menggeser posisi mainan konvensional sebagai media hiburan utama bagi sebagian besar anak-anak, padahal gadget memiliki berbagai dampak negatif kepada anak-anak. Mainan konvensional, selain digunakan sebagai media hiburan, memiliki fungsi sebagai media penyokong perkembangan anak. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan design thinking untuk mengetahui masalah dan keinginan anak-anak dari sebuah mainan. Responden akan dikelompokkan berdasarkan ketertarikannya terhadap mainan melalui observasi dan tanggapan yang dilakukan pada focus group dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah rancangan mainan edukatif yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna.

ABSTRACT

The growth of gadget usage means that gadgets have become the tools used in various daily activities by the society even among the children. Gadgets have shifted the position of conventional toys as a major entertainment medium for most children, whereas gadgets have various negative effects on children. Conventional toys, in addition to being used as entertainment media, has a function as a supporter of child development. The research is done by using design thinking approach to know the problem and desire of children from a toy. Respondents will be grouped based on their interest in toys through observation and responses made at focus groups and interviews. The results of this study is an educational toy design that can meet the needs and desires of users.