

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan Desain

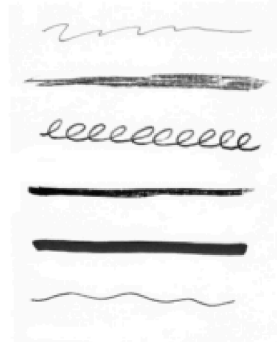
Perancangan menurut KBBI merupakan perbuatan merancang. Merancang menurut KBBI, yaitu mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu) atau bisa juga diartikan sebagai merencanakan. Dari dua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan kegiatan merencanakan sebelum mengerjakan atau melakukan segala sesuatu. Dalam hal ini, penulis melakukan kegiatan perancangan terhadap desain. Desain grafis menurut Landa (2018) merupakan bentuk dari komunikasi visual yang merepresentasikan ide dan dieksekusi dalam bentuk sebuah kreasi, seleksi, dan organisasi elemen-elemen visual. Desain grafis juga bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada masyarakat.

2.1.1 *Formal Elements*

Dalam buku *Graphic design solutions* karya Landa edisi ke-5, perancangan sebuah desain grafis memerlukan pengetahuan terhadap elemen dan prinsip dasar dari desain. Hal ini diperlukan agar setiap aspeknya dapat digunakan dengan maksimal untuk komunikasi dan berekspresi. Elemen dasar desain grafis meliputi *line* (garis), *shape* (bentuk), *color* (warna), dan *texture* (tekstur).

2.1.1.1 *Line*

Garis merupakan bentuk dari titik yang memanjang dan dapat dikatakan sebuah titik yang bergerak. Biasanya sebuah garis dikenali dengan ukuran panjangnya dibandingkan ukuran lebarnya. Garis dapat memiliki bentuk lurus, melingkar, atau memiliki sudut. Selain itu garis juga dapat menunjukkan sifat lembut atau tegas, halus atau rusak, tebal atau tipis, dan sebagainya.

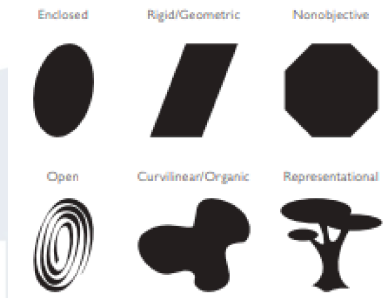


Gambar 2.1 Jenis Garis
Sumber: Landa (2018)

Pada mainan anak-anak, penerapan elemen desain garis dapat berwujud menjadi tali. Menurut publikasi artikel dari U.S. Consumer Product Safety Commission nomor 281, tali tidak dianjurkan pada mainan karena berbahaya untuk bayi dan anak-anak berumur kecil. Tali bisa terlilit pada leher bayi dan menyebabkan bayi menjadi terjat.

2.1.1.2 *Shape*

Bentuk merupakan wujud dua dimensi dari garis bentuk yang jalurnya tertutup. Ada 3 bentuk dasar yaitu segitiga, lingkaran, dan kotak. Bagaimana bentuk digambar memberikan suatu makna atau kualitas tertentu. Terdapat 8 jenis bentuk yaitu bentuk geometris (terdiri dari sudut yang dapat diukur), bentuk organik (terdiri dari lengkungan), bentuk rectilinear (terdiri dari garis atau sudut), bentuk tidak biasa (kombinasi dari garis lurus dan melengkung), bentuk akibat ketidaksengajaan (contoh tumpahan tinta di atas kertas), bentuk non objektif (tidak merepresentasikan dunia asli), bentuk abstrak (bentuk distorsi dari suatu wujud yang ada pada alam), bentuk representasional (bentuk yang wujudnya dapat dijumpai dalam dunia nyata).



Gambar 2.2 Jenis bentuk
Sumber: Landa (2018)

Selain bentuk berwujud dua dimensi, terdapat bentuk berwujud tiga dimensi (Palwanto, 2020). Dalam modulnya, ketika sebuah karya seni memiliki spesifikasi panjang, lebar, dan tinggi, menempati ruang, serta dapat dilihat dari segala sisi, maka karya seni tersebut dapat dikatakan sebagai karya seni tiga dimensi. Berdasarkan fungsi dan ruang, karya seni rupa tiga dimensi dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu karya seni rupa murni dan karya seni rupa terapan. Ketika karya seni rupa dibuat dengan tujuan keindahan saja dan merupakan wujud ekspresi dari pembuatnya, maka karya seni tersebut dapat dikatakan sebagai karya seni murni. Namun, jika karya seni tersebut juga memiliki fungsi untuk membantu kehidupan manusia maka disebut sebagai karya seni rupa terapan.

Mainan untuk anak-anak dapat berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Menurut publikasi artikel dari U.S. Consumer Product Safety Commission nomor 281, bentuk mainan untuk anak-anak dibawah 8 tahun tidak dianjurkan untuk memiliki tepian tajam berbahan gelas dan metal. Selain itu, tertulis bahwa tidak dianjurkan untuk memiliki bagian-bagian mainan yang kecil untuk anak dibawah 3 tahun. Seperti contoh, bagian mata dan hidung yang bisa dilepas pasang pada boneka.

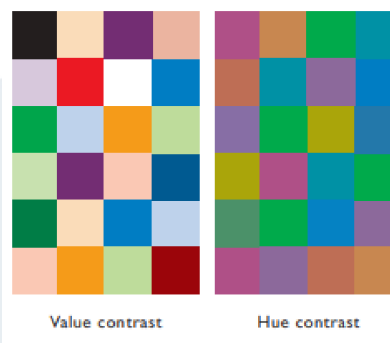
2.1.1.3 Color

Warna merupakan elemen desain yang paling penting. Terdapat 3 kategori aspek dalam warna, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.



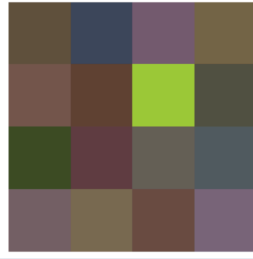
Gambar 2.3 *Hue*
Sumber: Landa (2018)

Hue merupakan sebutan atau nama dari warna itu sendiri, seperti merah atau hijau, biru atau oranye. *Hue* dapat dipersepsikan sebagai warna dingin (*cool colors*) dan warna hangat (*warm colors*). Warna dingin digunakan untuk memberikan sifat tenang contohnya seperti warna biru, hijau dan ungu. Warna hangat digunakan untuk memberikan sifat panas (api dan matahari), rasa pedas atau ukuran suatu intensitas seperti warna merah, oranye dan kuning.



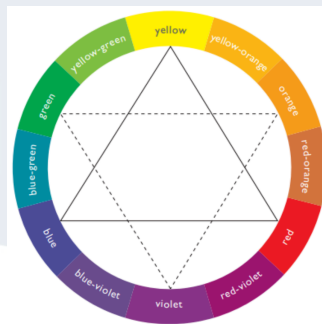
Gambar 2.4 *Value*
Sumber: Landa (2018)

Value merupakan tingkatan dari gelap terang pada sebuah warna. Untuk mengatur tingkatan *value* pada sebuah warna, dibutuhkan untuk mencampur warna hitam dan putih. Warna tersebut dapat dicampurkan dengan warna lain untuk menciptakan warna yang lebih gelap atau lebih terang.



Gambar 2.5 *Saturation*
Sumber: Landa (2018)

Saturation merupakan tingkat terang pucatnya sebuah warna. Ketika warna sudah mencapai tingkat saturasi tertingginya, maka tidak ada campuran hitam atau putih dalam warna tersebut. Jika sebuah warna dengan saturasi tinggi ditempatkan pada warna pucat maka akan menimbulkan suatu atensi tertentu.



Gambar 2.6 Kategori Warna
Sumber: Landa (2018)

Terdapat 3 jenis kategori warna, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna primer merupakan warna dasar yaitu merah, biru, dan kuning. Warna sekunder merupakan warna campuran dari warna primer, yaitu oranye, hijau, dan ungu. Warna tersier merupakan warna campuran antara warna primer dan warna sekunder. Dilansir dari jurnal milik Qiu (2024) berjudul *Explore The Development and Innovative Design of Children's Toys*, warna merupakan unsur penting dalam fitur sebuah mainan. Warna dapat menstimulasi pengenalan visual dan kognitif. Penggunaan warna yang bervariasi juga dapat menyuarakan emosi serta merangsang kreatifitas saat bermain dengan imajinasi.

2.1.1.4 *Texture*

Tekstur merupakan kualitas dari sebuah permukaan dan terbagi menjadi 2 jenis yaitu tactile dan visual. Tekstur *tactile* merupakan tekstur yang bisa dirasakan secara langsung. Sedangkan tekstur visual merupakan tekstur ilusi dari tekstur asli yang dibuat oleh tangan (di foto atau dipindai). Pada mainan anak-anak, penerapan elemen desain garis dapat berwujud menjadi tali.



Gambar 2.7 Jenis tekstur
Sumber: Landa (2018)

Tekstur dalam elemen desain dapat berhubungan dengan material dalam pembuatan mainan. Penggunaan material yang berbeda dalam mainan dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan sosial-kognitif dan indera peraba. Material tertentu dapat mengindikasikan kategori mainan tersebut, contoh mainan kayu biasanya tergolong sebagai mainan konstruktif dan boneka tergolong untuk permainan sensorik (Qiu, 2024).

2.1.2 *Principles of Design*

Dalam buku *Graphic Design solutions* karya Landa edisi ke-5, disebutkan bahwa prinsip-prinsip desain merupakan hal yang saling bergantung satu dengan yang lain. Pada setiap karya desain yang dibuat, diharapkan dapat menggunakan prinsip-prinsip desain agar karya dapat mengkomunikasikan pesan secara tepat.

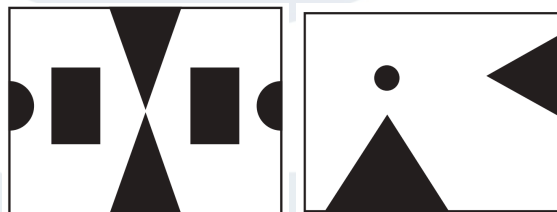
2.1.2.1 Format



Gambar 2.8 Format
Sumber: Landa (2018)

format merupakan definisi untuk menyatakan sebuah bidang atau perimeter desain. Contoh dari format yaitu sebuah bidang kertas, layar pada ponsel, billboard luar, dan sebagainya. Format digunakan oleh desainer untuk mendeskripsikan sebuah proyek desain yang akan dibuat. Dalam format ada beberapa ukuran yang berbeda-beda. Contohnya tipe layar pada setiap gawai akan memiliki aspek ukuran yang berbeda.

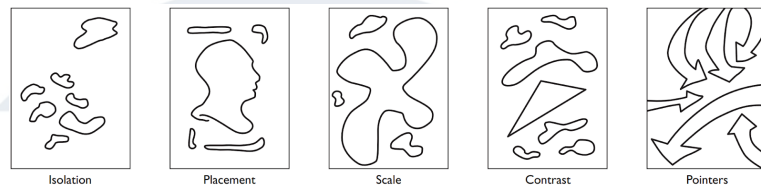
2.1.2.2 Balance



Gambar 2.9 Balance
Sumber: Landa (2018)

Keseimbangan merupakan stabilitas distribusi penempatan elemen-elemen visual. Ketika sebuah desain sudah memiliki komposisi yang seimbang, maka target audience juga akan bereaksi secara positif. Keseimbangan terdiri dari 2 jenis, keseimbangan simetri dan keseimbangan asimetri. Keseimbangan simetri merupakan distribusi elemen visual secara merata dan sama pada bagian poros tengah (seperti cermin) serta memberikan kesan harmoni dan stabil. Keseimbangan asimetri merupakan distribusi elemen visual seimbang yang dicapai dengan menyeimbangkan elemen visual yang satu dengan yang lain tanpa mencerminkannya.

2.1.2.3 *Visual Hierarchy*



Gambar 2.10 Hierarki visual
Sumber: Landa (2018)

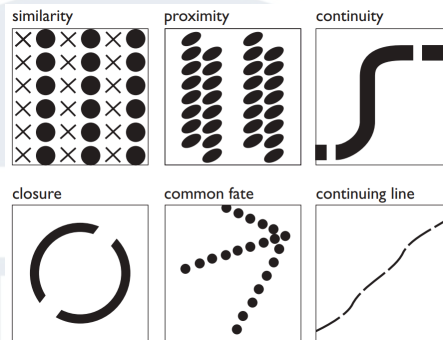
Hirarki visual merupakan prinsip utama yang digunakan ketika menyusun sejumlah informasi dalam karya desain. Emphasis merupakan penataan elemen visual dengan menitikberatkan pada elemen tertentu dan membuat elemen tersebut terlihat dominan dibandingkan elemen visual lain. Elemen yang dominan tersebut biasa disebut focal point. Ada beberapa cara untuk membuat emphasis, yaitu dengan teknik isolation (mengisolasi objek utama), placement (penempatan), scale (ukuran), contrast (kontras warna), direction and pointers (arah dan petunjuk).

2.1.2.4 *Rhythm*

Elemen visual yang berulang dapat menciptakan sebuah irama, menyebabkan target audience tergerak untuk melihat bidang keseluruhan karya. Kunci untuk membangun sebuah irama dalam desain yaitu memahami perbedaan antara *repetition* (repetisi atau pengulangan) dan *variation* (variasi). Repetisi dapat terjadi ketika satu atau beberapa elemen visual diulang beberapa kali secara konsisten. Variasi dapat diciptakan dengan memodifikasi pola dengan cara mengubah elemen visual seperti warna, ukuran, jarak, serta posisi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.1.2.5 Unity



Gambar 2.11 Kesatuan
Sumber: Landa (2018)

Kesatuan dalam sebuah karya dapat tercipta ketika komposisi disusun bukan difokuskan pada elemen visual secara satu namun secara keseluruhan. Hal ini membuat terciptanya sebuah hubungan antar elemen visual satu dengan yang lain. Ketika membangun kesatuan dalam komposisi, terdapat hukum yang disebut dengan *Law of Perceptual Organization*. Hukum ini terdiri dari 6 hal yaitu:

1. *Similarity* (elemen visual yang memiliki karakteristik sama)
2. *Proximity* (elemen yang berdekatan dengan elemen lain)
3. *Continuity* (jalur atau garis visual yang memiliki koneksi antara satu dengan yang lain)
4. *Closure* (kecenderungan pikiran untuk menggabungkan elemen visual individu untuk menciptakan pola atau bentuk)
5. *Common fate* (sebuah elemen akan dianggap sebagai satu grup ketika berada dalam arah yang sama)
6. *Continuing line* (garis sambung)

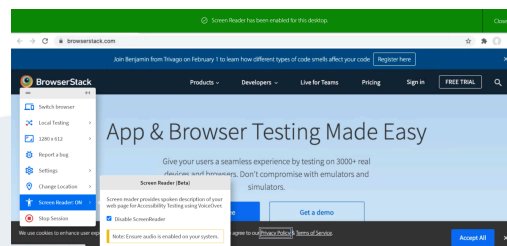
2.1.2.6 Scale

Ukuran dalam desain merupakan elemen grafis yang didasarkan pada hubungan proporsional antara dan diantara bentuk-bentuk. Ukuran dapat dimodifikasi dengan tujuan menambah variasi visual dalam sebuah komposisi, menambah kontras dan kesan dinamis antara bentuk-bentuk visual, serta membuat kesan ilusi ruang tiga dimensi.

2.1.3 Desain Inklusif

Desain inklusif dalam kegiatan belajar dan mengajar menurut Burgstahler (2021) merupakan desain produk dan lingkungan belajar mengajar agar dapat digunakan oleh semua orang dengan maksimal tanpa perlu adaptasi atau spesialisasi keahlian yang khusus. Menurut *Center for Universal Design* dalam Burgstahler (2021), berikut merupakan 7 prinsip desain inklusif sebagai dasar desain produk, layanan, atau lingkungan:

- *Equitable use*



Gambar 2.12 Website dengan Fitur *Screen Reader*
Sumber: browserstack.com (2022)

Desainnya memiliki kegunaan dan dapat dipasarkan kepada orang-orang dengan kemampuan yang beragam. Contoh nyatanya yaitu adanya *website* yang dirancang agar dapat diakses oleh semua orang, termasuk tunanetra. *Website* yang ramah untuk pengguna tunanetra merupakan website dengan fitur *screen reader*. *Screen reader* ini membantu mengubah teks digital menjadi bentuk yang dapat didengar sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan media dengan cara non-visual.

- *Flexibility in use*

Desain ini mengakomodasi berbagai preferensi dan kemampuan individu. Contoh nyatanya yaitu museum yang memungkinkan pengunjung memilih untuk membaca atau mendengarkan deskripsi isi pameran.

- *Simple and intuitive*

Penggunaan desainnya mudah dipahami, terlepas dari pengalaman, pengetahuan, kemampuan bahasa, atau tingkat konsentrasi pengguna saat ini. Peralatan laboratorium sains dengan tombol kontrol yang jelas dan intuitif menggunakan prinsip ini.

- *Perceptible information*

Desain mengkomunikasikan informasi yang diperlukan secara efektif kepada pengguna, tanpa menghiraukan kondisi sekitar atau kemampuan indera pengguna. Teks video menggunakan prinsip ini.

- *Tolerance for error*

Desain ini meminimalkan bahaya dan konsekuensi buruk dari tindakan yang tidak disengaja atau tidak diinginkan. Program perangkat lunak pendidikan yang memberikan panduan ketika pengguna membuat pilihan yang tidak tepat menggunakan prinsip ini.

- *Low physical effort*

Desain ini dapat digunakan secara efisien dan nyaman, dan dengan kelelahan yang minimal. Pintu yang terbuka secara otomatis menggunakan prinsip ini.

- *Size and space for approach and use*

Desainnya memberikan ukuran dan ruang yang sesuai untuk pendekatan, jangkauan, manipulasi, dan penggunaan, terlepas dari ukuran tubuh, postur, atau mobilitas pengguna. Laboratorium sains dengan meja yang dapat disesuaikan menggunakan prinsip ini.

2.1.4 User Experience Design

User Experience Design dalam buku berjudul *A Project Guide to UX Design* yaitu sebuah kreasi dan sinkronisasi dari elemen-elemen yang mempengaruhi pengalaman pengguna terkait suatu barang atau jasa dengan menggunakan informasi berdasarkan data yang didapat tentang perilaku dan persepsi pengguna (Unger, 2023). Elemen-elemen yang dimaksud berupa hal yang dapat disentuh (produk yang nyata bentuknya), didengar (musik dan audio), dan dicium (aroma dari roti yang dipanggang). Selain itu, UX juga dapat berlaku pada hal-hal yang dapat berinteraksi dengan pengguna selain daripada suatu yang berbentuk fisik, dapat juga berupa tampilan digital (website dan aplikasi), dan manusia (*customer service*, teman, dan keluarga).

2.2 Penyandang Disabilitas

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia (UU) Nomor 8 tahun 2016, definisi penyandang disabilitas merupakan orang yang mengalami keterbatasan dalam jangka waktu yang lama. Hal ini berpengaruh ke dalam interaksinya dengan lingkungan sehingga menjadi terhambat dan sulit untuk ikut serta secara efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak. Disabilitas ini sangat mungkin untuk dimiliki lebih dari satu atau lebih ragam disabilitas. Keterbatasan disabilitas tersebut dibagi menjadi 4 kategori:

1. Penyandang disabilitas fisik

Terbatasnya fungsi untuk bergerak seperti amputasi, lumpuh, paraplegi, *cerebral palsy* (CP), dikarenakan stroke, kusta, dan orang kecil.

2. Penyandang disabilitas intelektual

Terbatasnya fungsi untuk berpikir karena tingkat kecerdasan yang dibawah rata-rata, seperti lambat belajar, disabilitas grahita, dan *down syndrome*.

3. Penyandang disabilitas mental

Terbatasnya fungsi pikir, emosi, dan perilaku, seperti psikososial (gangguan kepribadian, bipolar, depresi, dan lainnya), serta disabilitas perkembangan yang berpengaruh kepada kemampuan interaksi sosialnya (autis dan hiperaktif).

4. Penyandang disabilitas sensorik

Terbatasnya salah satu fungsi dari panca indera, seperti tunanetra, tunarungu, dan/atau disabilitas wicara.

2.2.1 Ragam Disabilitas Intelektual

Terdapat lima kategori disabilitas intelektual menurut Boat, T. F. (2015) yaitu, *Mild Intellectual Disability*, *Moderate Intellectual Disability*, *Severe Intellectual Disability*, *Profound Intellectual Disability*, dan *Unspecified Intellectual Disability*. *Mild Intellectual Disability* mencakup individu yang memiliki nilai IQ 50 hingga 70 dan dapat mengalami keterlambatan dalam wicara dan bahasa sejak dini. *Moderate Intellectual Disability* mencakup individu yang memiliki nilai IQ 35 hingga 49 dan memiliki keterbatasan dalam kegiatan sehari-hari seperti mengurus diri sendiri dan interaksi sosial. *Severe Intellectual Disability* mencakup individu yang memiliki nilai IQ 20 hingga 34 dan memiliki pengaruh terhadap komunikasi dan perawatan diri. *Profound Intellectual Disability* mencakup individu yang memiliki nilai IQ dibawah 20 dan dapat memiliki keterbatasan dalam fungsi kognitif dan adaptif dalam perilaku. *Unspecified Intellectual Disability* mencakup individu yang tidak dapat ditentukan nilai IQnya.

2.3 Relasi Sosial

Relasi sosial menurut Georg Simmel merupakan hubungan yang terbentuk dengan orang lain atau kelompok dalam masyarakat tertentu yang dimana relasi sosial ini bisa menjadi sebuah susunan kompleks dan melibatkan banyak faktor tertentu (Maulana, 2023). Relasi sosial merupakan aspek penting karena dapat membentuk identitas individu tertentu. Hal ini berpengaruh dari bagaimana cara seseorang berinteraksi dalam lingkungan sosialnya. Contoh dari bentuk-bentuk relasi sosial yaitu hubungan antara individu dengan individu lainnya, atau antara individu dengan kelompok masyarakat. Seiring bertumbuhnya anak-anak, mereka membutuhkan interaksi sosial yang lebih. Dukungan sosial dan kemampuan untuk responsif terhadap anak merupakan indikator utama bagi perkembangan sosial anak. Mereka banyak menghabiskan waktu dengan ibu dan objek-objek yang menjadi permainan mereka. Dalam proses bermain, mereka dapat belajar untuk bernegosiasi, berkoperasi, dan berinteraksi dalam skenario imajinatif, yang dimana hal ini merupakan aspek penting untuk membangun kemampuan relasi sosial (Qiu, 2024).

2.4 Media Pembelajaran

Menurut KBBI, media merupakan alat, sarana komunikasi, dan dapat didefinisikan sebagai penghubung atau perantara antara dua belah pihak. Sedangkan definisi pembelajaran yaitu proses, cara, dan perbuatan menjadikan belajar. Dalam Mudlofir (2021), Rohani menyebutkan bahwa definisi dari media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam bidang pendidikan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar sehingga murid dapat memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu media pembelajaran secara digital (software) dan secara fisik (hardware). Contoh media pembelajaran secara digital berupa video, game, film, presentasi, dan lainnya. Contoh media pembelajaran secara fisik meliputi peta, model, globe dan lainnya. Mudlofir (2021), menyebutkan peranan media secara garis besar meliputi:

1. Menghindari terjadinya verbalisme dalam artian murid tidak mengerti makna dari kosa kata yang telah disebutkan.
2. Murid memiliki minat/motivasi belajar yang tinggi.
3. Menarik perhatian murid.
4. Mengatasi keterbatasan: ruang, waktu, dan ukuran. Contohnya ketika sedang mempelajari hal-hal yang tidak dapat dilihat secara langsung di dalam kelas, seperti mata pelajaran mengenai hewan.
5. Mendorong murid untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
6. Meningkatkan efektivitas penyampaian rangsangan pembelajaran untuk murid.

2.3.1 Klasifikasi Media Pembelajaran

Punaji dalam Mudlofir (2021), membagi klasifikasi media pembelajaran menjadi lima yaitu:

1. Dimensi

Dibagi menjadi dua jenis, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Media pembelajaran dua dimensi dapat dilihat dari satu sisi saja dan hanya memiliki bagian ukuran panjang serta lebar, contohnya yaitu peta. Sedangkan media pembelajaran tiga dimensi dapat dilihat dari segala sisi dan memiliki bagian ukuran lebar, panjang, serta tinggi, contohnya yaitu globe.

2. Pengalaman

Dibagi menjadi tiga jenis, yaitu pengalaman langsung dimana murid belajar melalui keterlibatan atau mengamati secara langsung suatu objek maupun kejadian tertentu. Pengalaman tiruan dimana pengalaman belajar yang mengacu pada rekaman objek atau kejadian tertentu. Terakhir yaitu pengalaman dari kata-kata yang dimana berdasar pada rekaman kata-kata dari media perekam atau kata-kata yang ditulis dan dicetak.

3. Persepsi Indra

Dibagi menjadi tiga jenis yaitu media visual seperti buku. Media audio misalnya radio, dan terakhir media audio visual misalnya video.

4. Penggunaan

Dibagi menjadi tiga jenis yaitu media pembelajaran yang penggunaannya secara individual, kelompok, dan secara masal.

5. Cara penyajian

Dibagi menjadi tujuh jenis yaitu pertama berupa grafis, bahan cetak, dan gambar diam. Kedua berupa media proyeksi diam. Ketiga berupa media audio. Keempat berupa media audio visual. Kelima berupa media gambar hidup/film. Keenam berupa media televisi. Ketujuh berupa multimedia.

2.5 *Interactive*

Dalam KBBI, media adalah alat atau sarana komunikasi layaknya majalah, koran, dan lainnya. Media dapat juga diartikan sebagai perantara atau penghubung. Menurut Wahidin & Syaefuddin (dalam Hendi et al., 2020), Media adalah sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan berfungsi merangsang perasaan serta pikiran sehingga terjadi sebuah proses pembelajaran pada diri seseorang. Interaktif dalam KBBI merupakan sifat saling melakukan aksi atau dapat dikatakan keadaan yang ditandai dengan pertukaran percakapan, seperti contoh aktivitas ketika user memasukkan perintah dan ada tanggapan dari sistem. Dari pernyataan-pernyataan berikut, dapat dikatakan bahwa media interaktif merupakan sarana atau perantara dengan pesan tertentu yang memiliki hubungan aksi timbal balik antara user dengan sistem.

2.6 Toys

Definisi mainan menurut KBBI yaitu alat untuk bermain atau barang yang dimainkan. Menurut Dostál (2015), definisi mainan secara general adalah barang apapun dapat disebut sebagai mainan apabila barang tersebut dipergunakan oleh anak kecil ketika mereka sedang bermain. Seorang anak bisa bermain dengan hal apapun bahkan termasuk barang-barang yang dapat kita temukan setiap harinya. Namun, definisi mainan dalam artian sebenarnya adalah barang yang dirancang khusus untuk aktivitas bermain anak-anak. Dalam segi materialnya, mainan dapat dibuat dari barang-barang seperti kayu, kertas, plastik, tekstil, dan lainnya. Dalam proses pembuatannya, ada kriteria yang perlu diperhatikan untuk membuat mainan yang baik. Organisasi ICCP (International Council for Children's Play) dalam Dostál (2015) membagi kriteria tersebut menjadi:

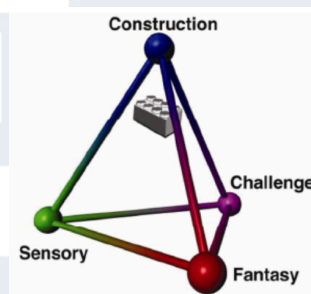
1. Kesesuaian mainan dengan umur dari anak-anak
2. Perlunya penggunaan imajinasi anak secara penuh saat bermain
3. Banyaknya cara lain yang dapat digunakan untuk bermain
4. Pemahaman mainan
5. Ukuran mainan
6. Jumlah dan komposisi mainan
7. Kecocokan dari material yang digunakan pada mainan
8. Bentuk dan warna dari mainan
9. Soliditas dan daya tahan mainan
10. Konstruksi dan mekanisme mainan
11. Keamanan mainan
12. Harga mainan

Menurut Gummer & Taylor (2021) dalam publikasinya yang berjudul *Toy Assessment Framework*, terdapat 4 karakteristik dari mainan yang baik:

1. *Fun and engaging*, seberapa jauh anak-anak menikmati permainan tersebut, seberapa sering, dan dalam jangka waktu berapa lama.

2. *Easy to use*, seberapa jauh target umur anak-anak dari permainan yang telah dirancang dapat menggunakan mainan sesuai dengan tujuannya dibuat.
3. *Supports skill development*, seberapa jauh mainan yang digunakan dapat membantu anak-anak mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* sesuai umurnya.
4. *inclusive*, seberapa jauh mainan dapat dipasarkan kepada anak-anak dengan jenis kelamin, latar belakang, dan kemampuan yang berbeda-beda.

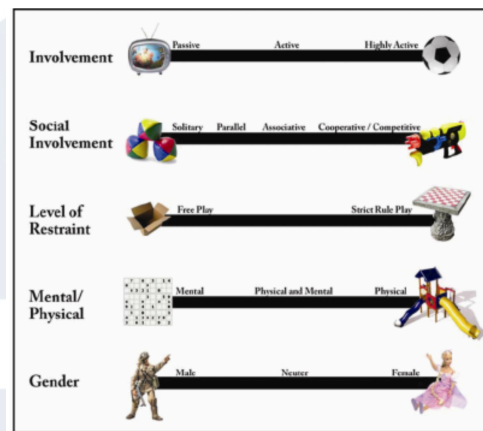
2.6.1 *The Play Pyramid*



Gambar 2.13 *The Play Pyramid*
Sumber: Kudrowitz & Wallace (2010)

The Play Pyramid merupakan konsep klasifikasi cara bermain yang dibagi menjadi 4 kategori menurut Kudrowitz & Wallace (2010), yaitu *Sensory*, *Fantasy*, *Construction*, *Challenge*. Dalam kategori *Sensory* merupakan permainan sensorik yang berfokus kepada bagaimana mainan tersebut dapat diraba, dicium, dirasa, didengar, ataupun dilihat oleh pengguna (contohnya bola sensori dan xylophone). *Fantasy* merupakan tipe mainan mengenai role-playing (bermain peran) dan berfokus kepada bagaimana mainan tersebut memosisikan pemain ke dalam dunia yang lain (contohnya boneka dan mainan alat-alat dokter). *Construction* merupakan mainan mengenai membuat dan menyusun sesuatu dan berfokus kepada bagaimana mainan tersebut dapat membuat pemain untuk berkreasi (contohnya balok-balok dan Playdoh). *Challenge* merupakan kategori mainan yang bertujuan untuk menguji kemampuan seseorang terhadap orang lain maupun diri sendiri (contohnya *puzzle* dan manik-manik benang).

2.6.2 *Sliding Scale of Play*



Gambar 2.14 *Sliding Scale of Play*
Sumber: Kudrowitz & Wallace (2010)

Sliding Scale of Play merupakan teori klasifikasi mainan yang dapat membantu dalam proses ide perancangan mainan. Skala ini dibagi menjadi 5 kategori menurut Kudrowitz & Wallace (2010), yaitu *involvement*, *social involvement*, *level of restraint*, *mental/physical* dan *gender*. *Involvement* berkaitan dengan usaha atau besarnya aksi yang dikeluarkan oleh pemain untuk bermain dengan mainan tersebut. Skala ini dimulai dari tahapan pasif hingga sangat aktif. *Social involvement* berkaitan dengan ada atau tidaknya interaksi dengan orang lain ketika sedang bermain. Skala ini dimulai dari tahapan soliter hingga kooperatif/kompetitif. *Social involvement* berkaitan dengan ada atau tidaknya interaksi dengan orang lain ketika sedang bermain. Skala ini dimulai dari tahapan soliter hingga kooperatif/kompetitif. *Level of restraint* berkaitan dengan karakteristik permainan yang bersifat *free play* (tidak terikat pada aturan bermain) atau permainan yang bersifat *strict rule play*. *Mental/physical* berkaitan dengan mainan yang membutuhkan keadaan mental dan keadaan fisik yang baik untuk dimainkan. Terakhir *gender* berkaitan dengan mainan diperuntukkan untuk jenis kelamin perempuan atau laki-laki.

2.6.3 Mainan untuk Penyandang Disabilitas Intelektual

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Johry & Poovaiyah (2019) kepada 7 anak-anak penyandang disabilitas intelektual dengan umur mental 3–6 tahun, terdapat sebuah konklusi yang dapat ditarik mengenai jenis mainan yang menarik bagi mereka. Anak-anak tersebut diberikan 4 tipe mainan berdasarkan teori Kudrowitz & Wallace, yaitu mainan sensori, mainan konstruktif, mainan fantasi, serta mainan tantangan. 5 dari 7 anak-anak meluangkan banyak waktu mereka untuk bermain mainan *pretend play*. Permainan tipe ini termasuk ke dalam permainan berjenis fantasi karena merangsang pemikiran imajinatif anak. Keunikan dari permainan ini terletak pada skenario yang di improvisasikan oleh anak-anak sembari objek-objek mainan tersebut bertindak sebagai figur dalam skenario. 6 dari 7 anak menggunakan mainan yang bersifat sensori, konstruktif, dan menantang sebagai fasilitas tambahan dan mengaitkannya ke dalam skenario yang dibuat dalam imajinasi mereka.

Ketika sebuah mainan berbasis tantangan disajikan kepada mereka, anak-anak terlihat tidak menyukai permainan tersebut terlepas dari tingkat kesulitannya. Mereka cenderung akan lebih memilih permainan *pretend play* atau permainan konstruktif karena terlihat lebih menarik. Mainan berbasis tantangan ini mengacu kepada seperangkat mainan yang dimainkan karena adanya motivasi dari anak untuk menyelesaikan tantangan tersebut. Namun, 5 dari 7 anak tidak memainkan permainan jenis ini lebih dari 5 menit. Dapat disimpulkan bahwa jenis mainan yang sistemnya tidak terikat dengan aturan dan batasan, membuat mereka cenderung lebih menyukai permainan tersebut.

4 dari 7 anak melakukan improvisasi dengan menciptakan permainan motorik kasar dengan sendirinya terhadap objek-objek mainan yang tersedia sebagai bagian dari skenario yang dibentuk dalam permainan *pretend play*. Perilaku ini meliputi konsep lempar tangkap pada mainan balok, melempar bola sensori, dan lainnya. Dapat disimpulkan bahwa

gerakan dan aktivitas fisik meningkatkan kesenangan mereka dalam bermain.

Ketika dalam aktivitas bermain, fasilitator atau pembimbing sering diikutsertakan dalam proses permainan dengan anak-anak. Pembimbing berperan sebagai partner bermain untuk anak, khususnya ketika anak sedang bermain dengan mainan berbasis tantangan. Dari beberapa kasus, pembimbing akan bersikap aktif dan responsif untuk membantu anak-anak ketika mereka sedang kesulitan atau terus melakukan kesalahan yang sama dalam permainan. Namun, anak-anak memiliki kecenderungan untuk berhenti bermain ketika mereka melakukan kesalahan yang sama sebanyak 2–3 kali (kasus ini terlihat dalam aktivitas 4 dari 7 anak). Rasa gagal ketika bermain mempengaruhi motivasi anak untuk terus melanjutkan permainan.

Anak-anak tertarik untuk menunjukkan progres permainan konstruktif mereka kepada pembimbing dengan cara berusaha untuk berkomunikasi terkait apa yang sedang mereka bangun. Salah satu anak dalam penelitian berusaha untuk bertanya kepada pembimbing seperti “apakah saya harus membuat ini?” tapi terdapat kesulitan untuk mengatakannya. 3 dari 6 anak yang bermain permainan konstruktif memiliki kecenderungan untuk melanjutkan progres yang telah mereka buat ketika telah menunjukkan hasilnya kepada pembimbing mereka. 5 dari 7 anak berusaha untuk menarik perhatian pembimbing mereka untuk menunjukkan progres mereka dalam bermain, khususnya ketika sedang bermain dengan permainan berbasis konstruktif. Mereka seringkali menerima pujian dari pembimbing. Dalam hal ini, anak-anak memiliki pilihan untuk menunjukkan hasil karya mereka yang berujung untuk memotivasi mereka serta meningkatkan pengalaman mereka dalam bermain.

2.7 Figur

Definisi figur menurut KBBI merupakan bentuk, wujud atau bisa disebut juga tokoh. Figur-figur yang biasanya dapat ditemukan di masyarakat merupakan jenis figur seperti *action figure*. *Action figure* merupakan figur sebuah boneka yang diadaptasi dari karakter tertentu dari sebuah film, kartun, dan lainnya. Mayoritas figur-figur yang ditemukan berupa karakter tiga dimensi. Tiga dimensi menurut Palwanto (2020) merupakan objek seni yang dapat dilihat dari segala sisi. Karya tiga dimensi memiliki panjang, lebar, dan tinggi serta memiliki ruang. Figur dalam hal ini akan memiliki fungsi sebagai mainan bagi anak-anak. Dostál (2015) dalam jurnalnya merekomendasikan jenis-jenis mainan yang cocok untuk mengembangkan kecerdasan dan kepribadian anak, salah satunya merupakan mainan figur yang konstruktif dan bersifat tematik.

Menurut Mertala (2016), terdapat 4 jenis nilai yang dapat ditemukan dalam mainan. Mainan sebagai sumber informasi mengenai pengetahuan buaya yang dapat membentuk jaringan sosial, dimana akan berdampak kepada posisi dan relasi anak di antara lingkungan sekitarnya. 4 nilai ini meliputi *functional play value* (nilai fungsional), *material value* (nilai material), *social value* (nilai sosial), dan *personal value* (nilai personal). Berikut merupakan penjabaran mengenai keempat aspek tersebut terkait nilai mainan dalam bentuk figur untuk anak-anak:

1. *Functional play value*

Aspek ini merujuk kepada alasan yang berbeda bagi anak-anak dalam memilih mainan. Hal ini dapat disebut sebagai *action-oriented reasoning* karena alasan pemilihan mainan tersebut didasarkan kepada hal-hal yang bisa dilakukan dengan mainan tersebut. Seperti contoh anak perempuan yang menyatakan bahwa dia menyukai mainan berbentuk boneka bayi karena bisa dirawat dan dihias sedemikian rupa seperti bayi asli.

2. *Material value*

Aspek ini merujuk kepada banyaknya objek material yang dapat dimainkan dengan mainan terkait dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman bermain anak. Seperti contoh mainan figur hewan anjing yang dilengkapi dengan aksesoris seperti tempat air, tali pengikat, dan lain lain. Aksesoris ini membuat figur anjing mainan terlihat lebih realistik. Menurut teori Piaget dalam Mertala (2016) anak-anak dalam bermain *role-play* dengan mainannya akan berkembang ke dalam perspektif yang lebih realistis seiring dengan pertumbuhan anak.

3. *Social value*

Aspek ini merujuk kepada ekspektasi interaksi sosial yang dapat terjadi berkaitan dengan mainan. Beberapa anak menyatakan bahwa mereka menginginkan mainan tertentu karena mereka mengetahui teman-teman mereka menyukai mainan yang sama. Hal ini dapat memicu terjadinya interaksi sosial dalam sebuah permainan. Preferensi mainan yang terpicu secara sosial, berperan besar dalam preferensi mainan yang disukai oleh anak.

4. *Personal value*

Aspek ini merujuk kepada pengalaman personal anak-anak yang diimplementasikan ke dalam pengalaman bermain anak bersama dengan mainannya. Contohnya seorang anak perempuan bermain dengan figur boneka perempuan dan melakukan aktivitas belanja. Hal ini dikarenakan anak tersebut memang menyukai aktivitas belanja dalam kehidupan sehari-harinya. Pengalaman bermain menjadi bermakna karena aktivitas tersebut merupakan hal yang menyenangkan bagi dia.