

Creaticity, Mainan Balok Multiplayer

Karya Mahasiswa Undika

D'Media (27/01/22)- Mahasiswa S1 Desain Produk Universitas Dinamika (STIKOM Surabaya), Rizka Aulia Khoirunnisa, menciptakan mainan balok multiplayer yang diberi nama Creaticity untuk anak usia dini atau 3-6 tahun. Mainan ini bertujuan mengasah motorik halus sesuai perkembangan psikologis anak.

“Pembuatan mainan Creaticity ini berdasarkan pengamatan di sekolah Preschool Montessori, yang menggabungkan anak didik dari berbagai usia dalam satu kelas,” kata Rizka, mahasiswa angkatan 2018.

Rizka mengamati kelas dan mewawancarai beberapa guru. Mereka menyampaikan bahwa motorik halus setiap anak itu berbeda. Misalnya, anak A bisa memegang benda dengan benar, namun anak lainnya belum. dan lain sebagainya.

Menurut mahasiswa asal Surabaya ini, kondisi tersebut perkembangan psikologis anak usia prasekolah (3-6 tahun), yang mulai banyak berinteraksi sosial. Berdasarkan itu, Rizka membuat mainan balok multiplayer dengan fungsi yang bisa disesuaikan dengan kemampuan motorik halus dan meningkatkan interaksi antar anak sesuai perkembangan psikologisnya.

“Jadilah ini mainan balok yang bisa digunakan seperti papan tulis. Anak-anak dilatih motorik halusnya tidak hanya lewat menyusun balok, tapi juga belajar memegang alat tulis dengan benar melalui aktivitas menggambar dan mencoret sesuai keinginannya, misalnya membuat jendela, jalan, dan lainnya. Semua aktivitas dapat dilakukan oleh beberapa anak sekaligus, menggunakan panah berputar yang sudah disediakan. Jadi, disamping motorik halusnya terlatih, kreativitasnya berkembang, kemampuan interaksi sosialnya juga terasah,” katanya.

Mainan balok Creaticity yang dibuat selama kurang lebih satu bulan ini memiliki beberapa komponen, yang meliputi balok dengan bentuk elemen perkotaan seperti gedung, rumah, pohon. Ini dilengkapi dengan spidol boardmarker dan penghapusnya untuk menunjang aktivitas saat bermain balok tersebut.

Ia juga menjelaskan, tema perkotaan dipilih berdasarkan observasi pada siswa Albata Islamic Montessori Preschool Surabaya. Berdasarkan pengalaman anak terkait hal di sekitarnya (dalam hal ini tontonan), tema yang sesuai adalah perkotaan. Rizka menjelaskan, pengembangan mainan balok ini juga berdasarkan pengamatan pada perancangan mainan serupa, yakni mainan montessori bertema hewan dan mainan balok yang berbahan tekstil.

“Dengan tema perkotaan ini anak-anak dapat lebih tertarik untuk bermain balok dan dengan materialnya yang seperti papan tulis membuat, sehingga cara bermainnya atau penggunaannya bisa lebih fleksibel.”

Ia menyampaikan, pembuatan Creaticity ini membutuhkan dana Rp 1,9 juta. Namun, jika ini diproduksi massal, diperkirakan biayanya bisa ditekan hingga Rp 500 ribu. Harapannya,

inovasinya bisa menarik minat perusahaan untuk memproduksinya secara massal, agar Creaticity bisa dimanfaatkan oleh anak-anak Indonesia untuk meningkatkan kreativitas, interaksi sosial dan motorik halusny. Fiy