Perancangan Media Informasi Mengenai Manfaat Mainan Edukatif Bagi Anak Usia Dini

Oleh:
Rizky Subangkit
NIM. 52108064



Latar Belakang



Metode/pendekatan belajar mempunyai pengaruh besar dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar anak. Salah satu metode/pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut adalah melalui mainan edukatif. Pendidikan anak usia dini, melalui metode mainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian anak. Mainan edukatif juga dapat menopang pertumbuhan aspek fisik anak. Oleh karena itu, orang tua hendaknya memiliki pemahaman yang baik mengenai mainan edukatif yang digunakan untuk bermain sekaligus alat pembelajaran di rumah. Namun minimnya informasi mengenai manfaat mainan edukatif sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini/usia prasekolah dan ketersediaan alat menjadi faktor penghambat berjalannya metode pembelajaran ini.

Permasalahan



Permasalahan difokuskan pada minimnya informasi mengenai manfaat mainan edukatif sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini/usia prasekolah. Objek yang akan menerima informasi adalah para orang tua murid menengah keatas di sekitar daerah kota Cimahi yang memiliki anak usia dini/usia prasekolah. Objek tersebut ditentukan karena pentingnya peranan orang tua dalam mendidik anaknya sejak usia dini, agar anak lebih siap dan memiliki bekal pengetahuan saat masuk sekolah. Untuk mendapatkan data yang lebih kompleks, dilakukan survey pada sedikitnya 30 orang tua murid di salah satu Pendidikan Anak Usia Dini/*Play Group* di desa Cihanjuang.

Analisa Masalah



Mengacu kepada hasil survey berupa kuesioner yang dibagikan kepada sedikitnya 30 orang tua murid PAUD ALMARHAMAH yang berlokasi di Jl.Cihanjuang no.156, Cimahi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar orang tua murid tertarik untuk mengetahui seberapa pentingnya mainan edukatif dalam membantu perkembangan kecerdasan anak.

Salah satu penyebabnya adalah minimnya informasi mengenai manfaat mainan edukatif bagi anak usia dini di desa Cihanjuang saat ini. Selain itu, sebagian besar informasi mengenai mainan edukatif disajikan melalui *internet*, yang tidak setiap orang tua sempat/dapat mengakses *internet*.

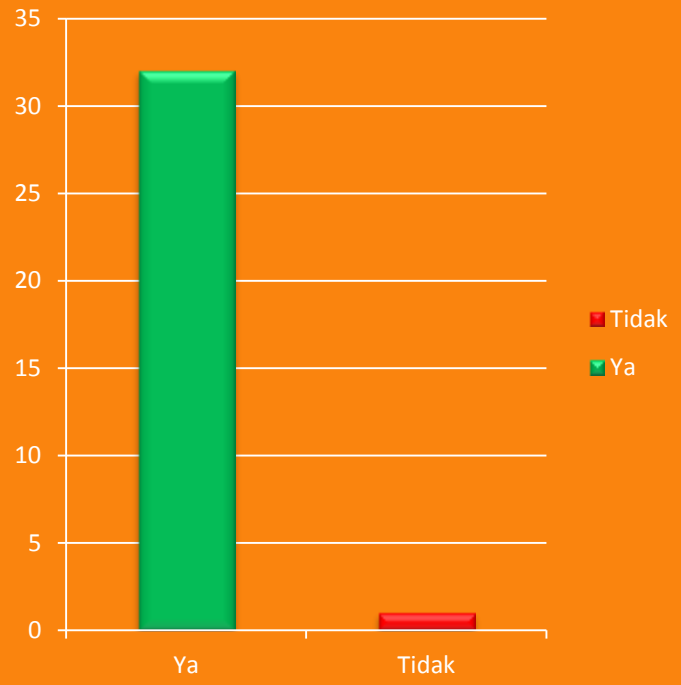
Analisa Masalah



Berikut hasil survey yang menunjukan tingginya keinginan orang tua untuk mengetahui manfaat dari mainan edukatif bagi anak usia dini.

32 Responden menjawab Ya

1 Responden Menjawab Tidak



Solusi



Membuat media informasi yang di dalamnya menjelaskan manfaat mainan edukatif bagi anak usia dini. Media tersebut ditujukan bagi para orang tua murid menengah keatas di beberapa sarana pendidikan anak usia dini di desa Cihanjuang.

Media informasi tersebut dibuat sebagai panduan bagi orang tua murid untuk mengetahui manfaat dari setiap jenis mainan, sehingga diharapkan para orang tua murid sebagai target sasaran, menjadi lebih paham mengenai manfaat mainan edukatif dalam membantu mengembangkan kecerdasan anak di masa keemasannya.

Media



Pendekatan-pendekatan yang dilakukan adalah dengan mengemas informasi yang ada mengenai mainan edukatif ke dalam sebuah bentuk media utama, ditambah dengan media pendukung dan media promosi yang satu sama lainnya akan saling melengkapi.

Media Utama



Media utama yang digunakan berupa buku yang berjudul “Manfaat Mainan Edukatif Bagi Anak Usia Dini”, berisi tentang manfaat mainan edukatif, tips memilih mainan edukatif dan beberapa bahasan lainnya. Media utama ini akan di sebar ke beberapa sarana pendidikan anak usia dini di desa Cihanjuang.

Media Pendukung



Media pendukung yang dimaksud adalah media tambahan yang disertakan dengan media utama ataupun dijual terpisah. Setiap media pendukung menampilkan *tagline* yang dirancang agar menjadi suatu *reminder* dari informasi yang disampaikan di media utama dan juga sebagai rangsangan bagi target sasaran untuk memiliki media utama.



Gimmick



Merupakan media pendukung yang dibagikan kepada pembeli secara gratis. *Gimmick* tersebut berupa *puzzle*, gantungan kunci, gunting kuku, *sticker* dan mug. *Puzzle*, gunting kuku dan *sticker* akan disertakan dengan media utama, gantungan kunci akan diberikan secara gratis kepada target sasaran saat membagikan *flyer*, sedangkan mug akan dibagikan kepada 5 orang pembeli pertama di setiap titik distribusinya.

Puzzle



Puzzle dirancang sebagai media pelengkap yang berfungsi sebagai salah satu contoh mainan edu

Ukuran Media	: 14 x 17 cm
Bahan	: Duplex
Teknis Produksi	: *Digital offset + cutting*
Software	: Adobe Illustrator

Gantungan Kunci



Ada banyak kunci yang dimiliki manusia, mulai dari kunci kendaraan, kunci rumah dan masih banyak lagi. Oleh karena itu, dipilihlah gantungan kunci sebagai salah satu media pelengkap yang fungsinya bukan hanya sebagai gantungan tapi juga bagian belakangnya dapat digunakan sebagai pembuka botol.

Ukuran Media	: Diameter 4 cm
Bahan	: *Inkjet Paper*
Teknis Produksi	: *Digital Printing*
Finishing	: *Laminasi doff*
Software	: Adobe Illustrator

Mug



Diharapkan perancangan media ini akan menarik minat target sasaran untuk segera memiliki media utama.

Ukuran Media	: Diameter 8 cm, tinggi 9,5 cm
Bahan	: *Transfer paper*
Teknis Produksi	: *Transfer*
Software	: Adobe Illustrator

Mug



Target sasaran membutuhkan gunting kuku sebagai salah satu alat untuk merapihkan dan mengontrol pertumbuhan kuku. Selain itu, gunting kuku ini dapat dijadikan gantungan kunci, dan bagian belakangnya dapat digunakan sebagai pembuka botol.

Ukuran Media	: Diameter 2,5 cm
Bahan	: *Stiker* Cromo
Teknis Produksi	: *Digital offset*
Finishing	: *Laminasi glossy*
Software	: Adobe Illustrator

Sticker



Sticker merupakan media yang dapat diaplikasikan diberbagai tempat, dengan itu penyampaian pesan melalui *tagline* akan efektif dan tersebar, sesuai penempatannya.

Ukuran Media	: 7 x 7 cm
Bahan	: *Vinyl*
Teknis Produksi	: *cutting*
Software	: Adobe Illustrator

Marchendise

Merupakan media yang dijual sebagai pendukung media utama. *Merchandise* berfungsi untuk mengingatkan kepada sesuatu yang dinformasikan pada media utama. *Merchandise* yang dijual berupa kalender dan jam dinding.





Kalender



Kalender merupakan salah satu media yang dapat bertahan lama. Selain itu, kalender akan banyak dicari di awal tahun.

Ukuran Media	: A5 (14 x 21 cm)
Bahan	: *Artpaper* 260 gr
Teknis Produksi	: *Digital offset*
Finishing	: Laminasi
Software	: InDesign

Kalender



Sama halnya seperti kalender. Jam dinding dapat bertahan lama. Selain itu, jam dinding merupakan salah satu benda yang sering dilihat setiap harinya, sehingga penyampaian pesan melalui *tagline* akan efektif dan mudah diingat.

Ukuran Media	: Diameter 25 cm
Bahan	: Artpaper 260 gr
Teknis Produksi	: *Digital offset*
Finishing	: Laminasi *glossy*
Software	: Adobe Illustrator

Terimakasih