

ABSTRAK

Tugas Akhir ini membahas tentang penciptaan karya seni rupa berupa mainan anak berbasis rajutan. Latar belakang penelitian ini mengacu pada pengalaman masa kecil penulis yang dipengaruhi oleh kurangnya interaksi sosial dengan orang tua, namun memiliki pengalaman yang menyenangkan dalam bermain sendirian dan merajut bersama nenek. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan mainan anak yang mencerminkan pengalaman dan imajinasi penulis, serta memenuhi kebutuhan emosional dan sosial anak-anak.

Penciptaan mainan anak berbasis rajutan dipilih sebagai medium karena memiliki kenangan yang kuat dalam kehidupan penulis. Penelitian ini mengintegrasikan teori perkembangan anak, teori psikologi, dan seni rajut dalam proses penciptaan karya. Selain itu, studi tentang peran mainan dalam perkembangan anak juga menjadi referensi yang relevan. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan objek permainan anak yang dapat dimainkan secara sendiri, menggunakan teknik rajutan sebagai medium, dan disajikan secara interaktif agar penonton dapat bermain dengan mainan tersebut.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat akademis, bagi masyarakat, secara praktis, dan juga bagi lingkungan. Judul "KNITOPIA" dipilih karena permainan memiliki peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, dan mainan menjadi media penting bagi anak dalam mengenal lingkungan sekitar.

Kata kunci: Permainan, Rajutan, Interaktif, Psikologi Anak.

ABSTRACT

This final project discusses on the creation of crocheted artwork in the form of children's toys. The research is driven by the author's childhood experiences, which were characterized by a lack of social interaction with parents but involved enjoyable moments of solitary play and crocheting with their grandmother. The aim of this study is to develop children's toys that reflect the author's experiences and imagination, while also fulfilling the emotional and social needs of children.

Crocheted toys were chosen as the medium due to their strong presence in the author's life. The research integrates child development theory, psychology theory, and the art of crochet in the creation process. Additionally, studies on the role of toys in child development serve as relevant references. The objective of this research is to create interactive objects that can be played with independently, utilizing crochet techniques as the medium, and presented in an interactive manner to engage the audience in play.

The research is expected to provide academic and practical benefits to both the community and the environment. The chosen title, "KNITTOPIA," reflects the importance of play in children's growth and development, with toys serving as significant tools for children to explore their surroundings.

Keywords: *Games, Knitting, Interactive, Child Psychology*