

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bermain adalah bagian penting dalam proses perkembangan anak dan dapat membantu membentuk sikap dan ambisi jangka panjang. Ketika mainan secara sempit dibagi menjadi ‘anak laki-laki’ dan ‘anak perempuan’ dan dilabeli dengan merah muda dan biru, ini beresiko membatasi kemungkinan dan minat dari anak-anak. Jenis stereotip salah satunya bersumber dari pandangan gender. Banyak ketidakadilan terhadap jenis kelamin dari stereotip atau pandangan yang diarahkan pada mereka. Proses pembentukan stereotip gender itu kompleks, bahkan sudah dimulai semenjak masa anak-anak. Mainan adalah salah satu elemen terpenting yang membantu membentuk stereotip gender di usia dini seseorang (Eden, 2019).

Lingkungan pasar mainan terus memperkuat stereotip gender. Konsep pemahaman gender pada orang dewasa, terus mengarahkan ke pasar mainan yang bergender, memancing orang tua dengan pola pikir stereotip gender akan terus memberikan mainan bergender pada anak-anaknya dan memulai proses stereotip gender, Bruun (dalam Weisgram 2018:79). Adam (2017) menyebutkan bahwa orang tua dan toko mainan secara tidak sadar memberikan stereotip pada mainan anak-anak. Membagi boneka untuk perempuan saja, atau sebaliknya memberi mobil-mobilan atau pistol-pistol pada anak laki-laki saja. Pilihan mainan ini akan berdampak pada karier anak tersebut.

Perusahaan mainan terus mendesain dan memproduksi berdasarkan permintaan atau tuntutan pasar dengan mainan bergender. Anak yang tumbuh dewasa seperti ini akan memiliki pola pikir stereotip gender, dan ia akan kembali melakukan hal yang sama pada anaknya kelak dan terbentuklah lingkaran setan yang tiada akhir jika peranan orang tua tidak sadar atau menganggap remeh stereotip gender, Bruun (dalam Weisgram, 2018). Stereotip gender pada mainan bahkan sempat dipermasalahkan Kerajaan Inggris, yang akhirnya mengadakan kampanye “*Let Toys be Toys*” pada tahun 2012. Kampanye ini bertujuan untuk mendorong orang tua dan toko mainan untuk tidak terlalu memisahkan mainan berdasarkan gender. Menurut *UK Department for Education* (dalam Adam, 2017) menyebutkan bahwa label-label tertentu pada mainan dapat mengurangi jumlah tenaga kerja perempuan yang berkarir di sektor matematika dan sains.

Anak-anak akan merasa bersalah dan malu bila ia memainkan mainan yang secara tradisional tidak cocok dengan gendernya, karena ayah ataupun ibunya yang memiliki stereotip gender melarangnya untuk memainkan mainan tersebut dan juga faktor lingkungan yang menganggapnya aneh (Manggala, 2015). Pola pikir seperti itu akan terus berkembang hingga dewasa, stereotip gender akan semakin kental yang akan menimbulkan pola pikir seksisme dan anggapan yang mengkategorikan bila wanita diharuskan lemah lembut dan rapih sementara pria diharuskan tegas dan mandiri (Ismiati, 2018:35).

Kategorisasi pada mainan beresiko membuat anak-anak menarik diri dari bidang-bidang tertentu, seperti anak laki-laki dilarang atau dianggap aneh bila main masak-masakan, hal seperti itu akan mempengaruhi dan membentuk pola pikir bahwasannya laki-laki tidak seharusnya memasak karena itu tugas wanita. Penulis ingin anak lebih leluasa memilih hal yang ia sukai dan tidak dibatasi peranan gender, yang diawali dengan hal sederhana tapi memiliki peran penting yaitu mainan. Karena mainan yang diberi pada anak-anak akan membentuk dunianya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Batasan pada anak untuk memilih mainan kesukaannya karena orang tua yang memiliki *mindset* stereotip gender.
2. Lingkungan pasar mainan terus memperkuat stereotip gender karena permintaan dan tuntutan pasar.
3. Anak yang tumbuh dewasa dengan pengaruh stereotip gender kembalimelakukan hal yang sama pada anaknya dan menciptakan lingkaran setan stereotip gender yang tiada henti.
4. Anak beresiko menarik diri dari bidang-bidang tertentu.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat digarap adalah sebagai berikut :

1. Sedikitnya kajian tentang masalah stereotip gender pada mainan terutama di Indonesia.
2. Permasalahan stereotip gender masih dipandang sebelah mata oleh masyarakat.
3. Pelabelan mainan berdasarkan gender yang mempengaruhi minat anak.

#### **1.4 Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana cara mengurangi *mindset* stereotip gender di masyarakat melalui mainan?
2. Bagaimana cara merancang mainan edukasi tentang peranan gender yang dapat disukai oleh anak laki-laki maupun perempuan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

- **Tujuan Umum**

Diketuainya cara untuk mengurangi mindset stereotip gender di masyarakat

- **Tujuan Khusus**

Diketuainya cara untuk merancang mainan edukasi tentang peranan gender yang dapat disukai laki-laki maupun perempuan dengan rentang usia 3-7 tahun.

#### **1.6 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut :

- Produk yang dirancang tanpa harus mempertimbangkan jenis kelamin tertentu agar dapat disukai anak laki-laki maupun perempuan dan harus bersifat uniseks sertamemiliki nilai edukasi untuk mengurangi pengaruh stereotip gender.

#### **1.7 Ruang Lingkup Perancangan/ Penelitian**

Ruang lingkup perancangan ini dirancang bagi anak-anak untuk menemaninya bermain dirumah ataupun disekolah, untuk bermain sendiri ataupun bersama teman.

## **1.8 Keterbatasan Penelitian**

Penulis mendapat beberapa kendala saat proses penelitian ini berlangsung. Diantaranya saat saya mencoba untuk mencari informasi dan melakukan wawancara di toko-toko mainan dan di sekolah, dikarenakan pada saat penelitian ini berlangsung sedang adanya pandemi, banyaknya toko-toko mainan yang tutup, bahkan di sekolah pun saya tidak mendapatkan izin untuk melakukan wawancara oleh pihak sekolah. Hal-hal tersebut sedikit mencegah saya untuk menggarap beberapa informasi seputar penelitian ini.

## **1.9 Manfaat Penelitian**

Uraian mengenai manfaat yang dihasilkan dari proyek penelitian ini bagi :

### **- Ilmu Pengetahuan**

- Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para desainer produk terutama mainan agar dapat lebih membantu membentuk sikap dan ambisi pada anak.
- Dapat dijadikan sebagai bahan kajian penelitian terhadap stereotip gender.

### **- Masyarakat**

- Dapat dijadikan kajian untuk menyadarkan masyarakat terutama orang tua tentang stereotip gender.
- Menyadarkan masyarakat terutama orang tua tentang pentingnya peranan mainan pada proses perkembangan anak.

### **- Industri**

- Dapat dijadikan dorongan dan bahan pertimbangan bagi perusahaan maupun toko-toko mainan untuk tidak terlalu melabelkan mainan berdasarkan gender.

## **1.10 Sistematika Penulisan**

### **- BAB I Pendahuluan**

Berisi penyampaian berupa latar belakang dari permasalahan yang akan dibahas dan juga menjelaskan tujuan dan manfaat dari penelitian ini.

### **- BAB II Kajian**

Berisi berbagai teori yang bersangkutan, kumpulan data-data penelitian yang terjadi dilapangan, dan juga data dari peneliti sebelumnya yang melakukan penelitian yang bersangkutan dengan permasalahan stereotip gender.

### **- BAB III Metode**

Berisi tentang bagaimana cara pengumpulan data dan perancangan yang dilakukan pada penelitian ini.

### **- BAB IV Pembahasan**

Berisi tentang penjelasan analisa yang dihasilkan yang diterapkan dalam hipotesa seperti 5W+1H, SWOT, dan TOR. Hasil konsep perancangan dari pemecahan masalah yang ada dilapangan dan diterapkan kedalam perancangan produk dari berbagai pertimbangan desain yang divisualisasikan dalam bentuk rendering 3D.

### **- BAB V Kesimpulan**

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian ini yang ditulis secara singkat dan padat.