

TUGAS AKHIR  
MAINAN EDUKATIF UNTUK USIA 4 – 5 TAHUN  
***“JUMPING JACK SUPER HERO INDONESIA”***

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**  
Dosen Pembimbing :

Ali Ramadhan, S.Ds., M.Ds.

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2018**



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester: 9

Tahun akademik: 2017 / 2018

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Mainan Edukatif untuk Usia 4 – 5  
Tahun "Jumping Jack Super Hero Indonesia"

Disusun Oleh :

Nama : Ahmad Zaenudin  
NIM : 41912120064  
Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 19 Januari 2018

Pembimbing,

02.02.18.

Ali Ramadhan, S.Ds., M.Ds.

Jakarta, 29 Januari 2018

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.





LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA  
KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester : 9

Tahun Akademik : 2017/ 2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Zaenudin

Nomor Induk Mahasiswa : 41912120064

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : **Mainan Edukatif untuk Usia 4-5 Tahun**  
**“Jumping Jack Super Hero Indonesia”**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 19 Januari 2018

Yang memberikan pernyataan,

  
METERAI TEMPEL  
6000  
ENGGI DIBUAT

( Ahmad Zaenudin )

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi rabbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya, sehingga saya mampu menyelesaikan penulisan tugas akhir ini. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Jurusan Desain Produk di Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercubuana.

Dalam pembuatan produk tugas akhir ini penulis tidak sedikit menemukan kesulitan dan hambatan berkaitan secara data dan teknis pembuatan yang tidak sedikit membutuhkan keahlian, waktu, tenaga dan biaya. Dimulai dengan konsep karya hingga proses eksekusi produksi sehingga dapat menjadi kesatuan terpadu yang berfungsi secara maksimal, penulis berharap produk mainan ini dapat menjadi solusi mainan edukasi ditengah gempuran mainan digital.

Laporan Tugas Akhir ini mungkin tidak dapat diselesaikan oleh penulis tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak selama penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah S.W.T yang telah memberikan anugerah kepada saya untuk menyerap ilmu.
2. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds. sebagai Ketua Program Study Desain Produk dan selaku Kordinator Tugas Akhir yang tidak pernah bosan menyemangati penulis untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Ali Ramadhan, S.Ds., M.Ds selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah memberikan saran, kritik, bantuan, dan arahan selama saya menyusun dan menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih atas waktu dan pikiran yang telah diberikan untuk membimbing saya, serta kesempatan yang telah diberikan untuk membantu penyelesaian perancangan produk yang telah Bapak lakukan.

4. Dosen - dosenku yang telah memberikan ilmu - ilmu yang sangat berharga.
5. Ibunda dan Ayahanda tercinta dan tersayang atas doa restu dan segala pengorbanan yang diberikan selama ini.
6. Bapak Tio Tien Sun. ( Direktur PT. SHP ) yang telah mengizinkan dan mendukung penulis dalam melakukan kegiatan perkuliahan selama 4 tahun ini.
7. Pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak guna menyempurnakan tugas akhir ini. Penulis berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Jakarta, 19 Januari 2018



## **DAFTAR ISI**

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR ..... i

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR GAMBAR ..... v

DAFTAR TABEL ..... vii

I. PENDAHULUAN ..... 1

    A. Latar Belakang Perancangan ..... 1

    B. Judul dan Interpretasi Judul..... 3

    C. Tujuan Perancangan..... 4

    D. Permasalahan Perancangan..... 5

    E. Manfaat Perancangan..... 5



II. METODE PERANCANGAN ..... 7

    A. Orisinalitas ..... 7

    B. Kelompok Pengguna Produk ..... 8

    C. Relevansi Dan Konsekuensi Studi ..... 9

    D. Skema Proses Kerja ..... 15

III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	18
A. Data dan analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan...	18
B. Data dan Analisa Berkaitan Dengan Estetika Produk Rancangan .....	19
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan....	22
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan.	24
IV. KONSEP PERANCANGAN .....	27
A. Tataran Lingkungan/ Komunitas .....	27
B. Tataran Sistem .....	27
C. Tataran Produk .....	38
D. Tataran Elemen.....	41
V. PAMERAN KARYA TUGAS AKHIR .....	44
A. Desain Final .....	44
B. Konsep Pameran .....	45
C. Respon Pengunjung.....	53
VI. KESIMPULAN .....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kertas Art Karton 260 grm .....	12
Gambar 2 . Biji Plastik .....	13
Gambar 3. Skema Proses Perancangan .....	16
Gambar 4. Skema Proses Produksi .....	17
Gambar 5. Bagian – Bagian Produk.....	27
Gambar 6. Karakter Carog .....	29
Gambar 7. Karakter Gatot Kaca .....	30
Gambar 8. Karakter Polisi .....	31
Gambar 9. Karakter TNI .....	32
Gambar 10. Ergonomi Produk .....	33
Gambar 11. Sketsa Produk .....	34
Gambar 12. Gambar 2 Dimensi (1) .....	35
Gambar 13. Gambar 2 Dimensi (2) .....	35
Gambar 14. Gambar Pola (1) .....	36
Gambar 15. Gambar Pola (2).....	36
Gambar 16. Foto kemasan Produk.....	37
Gambar 17. Sistem Produk Pull Stering.....	38
Gambar 18. Sistem Produk Karet Benang Elastis.....	39
Gambar 19. Karakter Produk Berwarna.....	40
Gambar 20. Karakter Produk Hitam Putih.....	41
Gambar 21. Brand Produk.....	42
Gambar 22. Foto Final Desain.....	44

Gambar 23. Konsep Pameran.....	45
Gambar 24. Layout Stand Pameran.....	47
Gambar 25 . X- Banner.....	48
Gambar 26. Kemasan Produk.....	49
Gambar 27. Backdrop.....	50
Gambar 28. Desain Kaos.....	51
Gambar 29. Foto Pameran.....	52
Gambar 30. Foto Pengunjung.....	53
Gambar 31. Revisi Karakter (1).....	55
Gambar 32. Revisi Karakter (2) .....	55
Gambar 33. Revisi Packaging Produk.....	56



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Kelengkapan yang Dibutuhkan .....	10
Tabel 2. Biaya Produksi Pembuatan Prototype .....	15
Tabel 3. Mainan Karakter Superhero .....	20
Tabel 4. Mainan Edukatif dengan Sistem Mekanis .....	22
Tabel 5. Analisa Produk Sejenis.....	25



