

**MAINAN EDUKASI UNTUK USIA 4-5 TAHUN
“ JUMPING JACK SUPER HERO INDONESIA”**

Pertanggung jawaban Tertulis
Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Produk
Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2018

Oleh: Ahmad Zaenudin

ABSTRAK

Jumping Jack adalah suatu mainan traditional dengan cara bermain ditarik antara sisi atas dan sisi bawah produk mainan, lalu akan menimbulkan suatu gerakan dinamis pada kaki, tangan dan kepala produk.

Perkembangan dibidang teknologi saat ini cukup pesat khususnya pada mainan anak tentu cukup berimbang pada mainan traditional anak termasuk jumping jack, yang memiliki keunggulan tersendiri.

Produk jumping jack ini memiliki berbagai inovasi varian karakter yang modern yaitu super hero Indonesia yang diharapkan dapat mentriger imajinasi jiwa anak untuk menjadi pahlawan dan produk ini memiliki fungsi dapat menstimulus motorik anak lewat tumbuh gerak anak yang atraktif dan imajinatif.

MERCU BUANA

Kata Kunci : Jumping Jack Modern, Mainan Edukasi, Super Hero Indonesia

**TOYS OF EDUCATION FOR AGE 4-5 YEAR OLD
"JUMPING JACK INDONESIA SUPER HERO"**

written accountability
The study program of product design majoring product design
Faculty of design and creative arts
Mercu Buana University, 2018

By: Ahmad Zaenudin

ABSTRACT

Jumping jack were a traditional toy with draw n between the upper and bottom side of product toy, then this toy would created the dinamic movement on foot, hand, and product head.

Nows, tecnologi development were quite rapidly expecialy on child's toy and of crouse give impact on child traditional toy included jumping jack, that has own adventages.

This product have some modern characters inovations, his was Indonesia super hero that could connection expected child soul imagination be come hero and this product had function that game stimulate for childs motorik from and attractive and imaginative childs motion growth.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Keywords: Jumping Jack Modern, Education Toys Indonesia Superhero.