

IV

KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN

A. TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS

Pada Rancangan Mainan Edukasi ini memiliki keterhubungan dengan lingkungan fisik. Karena desain dari ini menggunakan material bahan utama berupa kayu, maka produk yang di rancang ini sangat ramah lingkungan. Selain itu juga jenis kayu yang di gunakan merupakan bahan kayu jati belanda yang sejak dulu sampai sekarang tetap diminati sebagai bahan dasar furnitur. Jenis kayu ini merupakan jenis kayu yang sangat ramah lingkungan, karena kayu ini adalah kayu bekas peti-peti pengemas barang impor yang sebagian besar diangkut kapal laut. Jadi dalam perancangan produk ini menggunakan sistem daur ulang. Jenis kayu jati belanda ini merupakan jenis kayu yang saat ini banyak diminati untuk peralatan furnitur karena tekstur kayunya yang sederhana tetapi memiliki ciri khas tersendiri. Selain itu juga karena jenis kayu ini merupakan kayu dari bongkaran peti-peti kemas atau palet kayu jadi harga yang ditawarkan juga terjangkau. Untuk yang jenis pretelan petikemas / kontainer / packaging komoditi impor ada berupa papan-papan dan balok balok , dengan ketebalan 1 - 30 cm, dengan panjang sampai 6 meteran. Berapa kelebihan dari kayu jati belanda ialah Harga yang murah, Warna cerah, Penampilan bersih, Serat kayu halus, Bobot ringan. Sedangkan kekurangan kayu ini terletak pada kerapatannya yang rendah sehingga tidak terlalu tahan air. Berdasarkan kelebihan dan kekurangan tersebut, kayu ini cocok digunakan sebagai bahan mainan namun tidak dianjurkan sebagai bahan produk-produk yang langsung bersentuhan dengan air. Mainan Edukasi Construction Puzzle menjadi salah satu alternatif guna memanfaatkan bahan limbah tidak terpakai menjadi produk yang mempunyai fungsi dan nilai jual.

B. TATARAN PRODUK

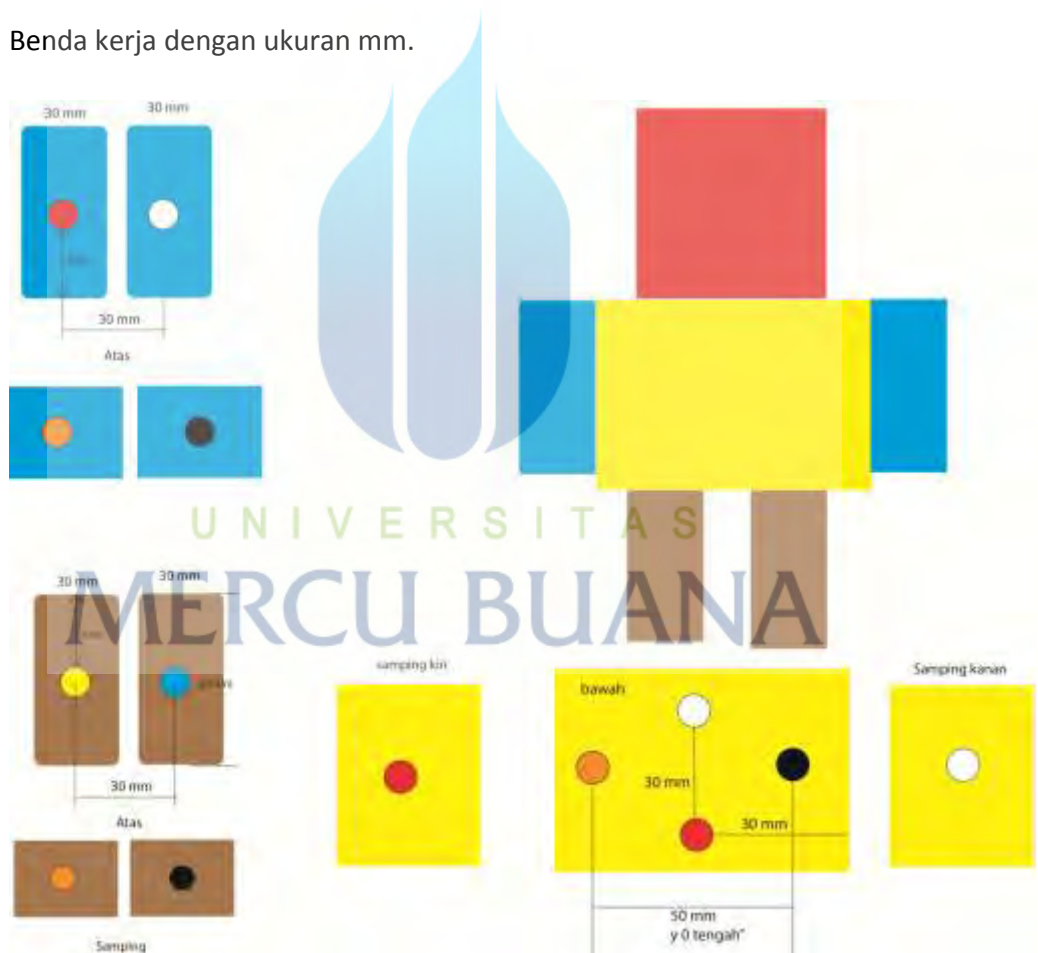
Mainan Edukasi Construction Puzzle adalah mainan berbahan dasar kayu dengan menggunakan magnet untuk menyatukannya ,manfaat magnet adalah untuk memaksimalkan sensor motorik anak , karena sifat magnet yang tarik menarik .

Selain untuk memaksimalkan sensor motorik anak mainan ini juga dapat melatih kreativitas anak , karena dari susunan produk bisa diubah menjadi 2 jenis bentuk , yaitu robot dan mobil.

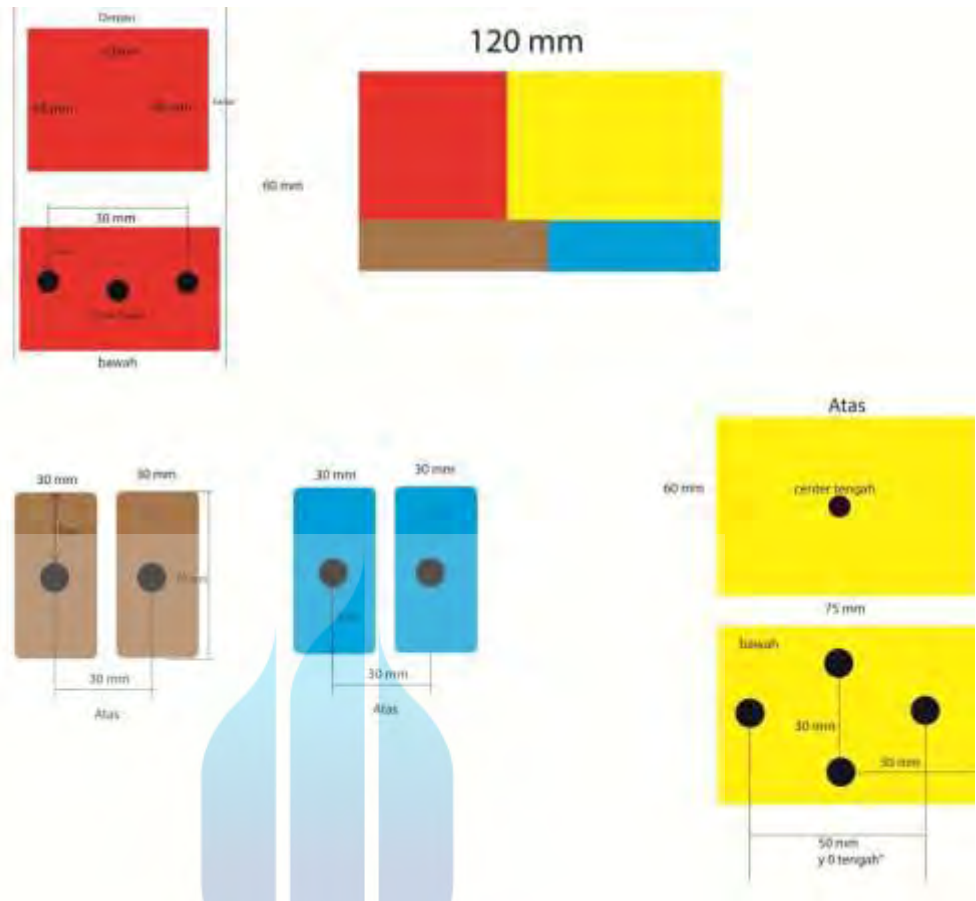
1. Gambar Kerja

Gambar kerja adalah gambar yang digunakan sebagai acuan untuk dilaksanakan / dikerjakan di lapangan, gambar kerja ini harus dibuat sedemikian rupa sehingga mudah / bisa dimengerti di dalam pelaksanaan pekerjaannya, biasanya disebut juga dengan shopdrawing, gambar kerja merupakan penyempurnaan dari gambar desain yang telah ada dan disesuaikan dengan kondisi keadaan existing.

Benda kerja dengan ukuran mm.



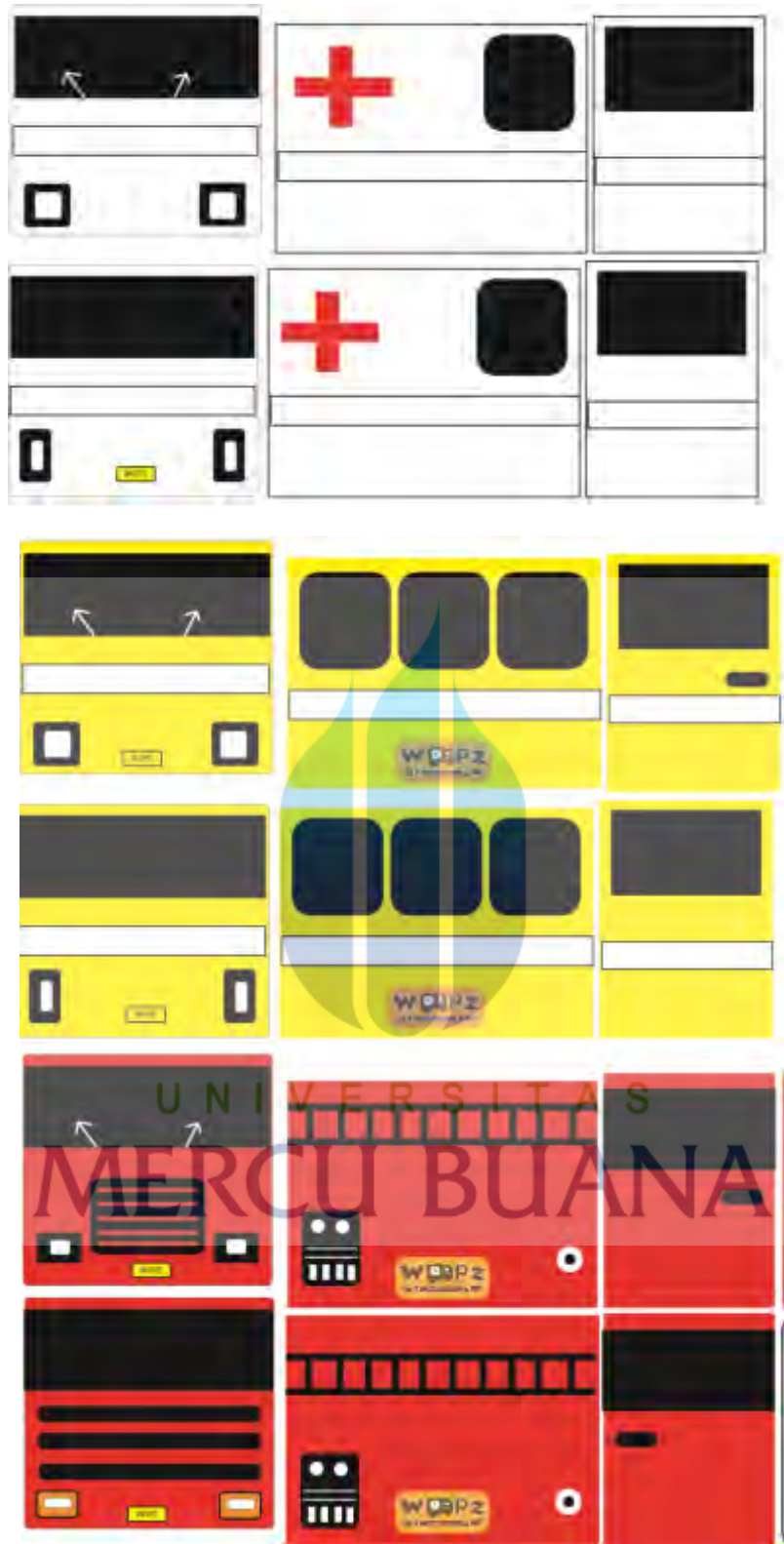
Gambar. 4.1 Gambar Kerja Bagan Robot



Gambar. 4.2 Gambar Kerja Bagan Mobil

2. Perencanaan Warna

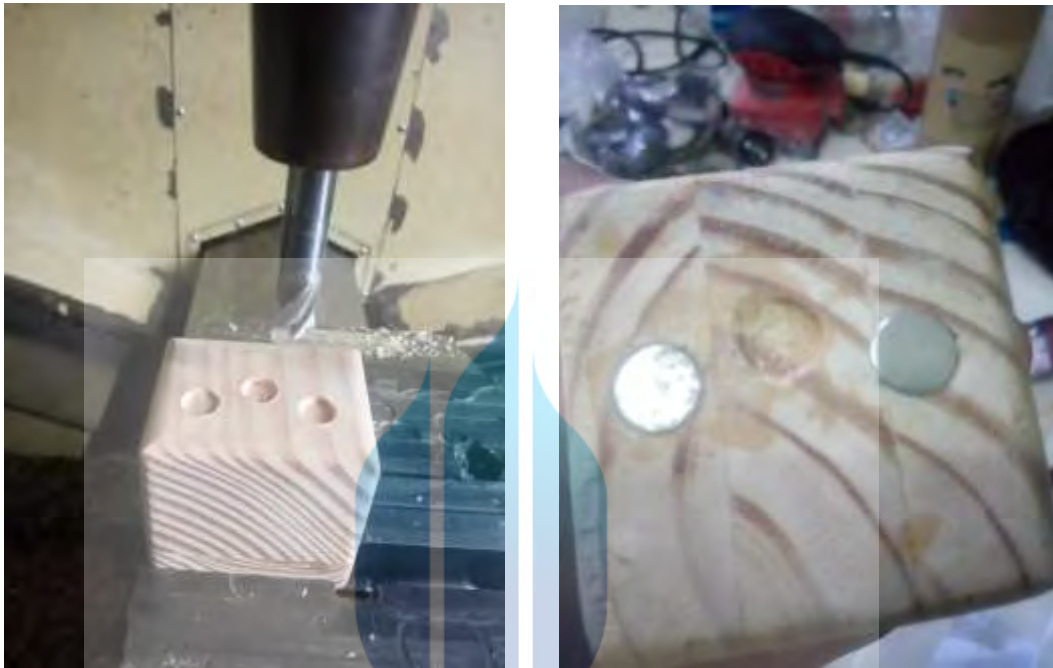
Dalam proses ini, perancang melakukan simulasi warna sehingga pada proses pewarnaan nantinya akan lebih mudah karena perencanaan warna yang ditorehkan pada produk telah dilakukan sebelumnya. Proses ini menggunakan software Adobe Illustrator.



Gambar. 4.3 Gambar Desain Livery

3. Perencanaan Warna

Dalam proses ini, perancang melakukan proses drilling menggunakan cutter flat diameter 10 dengan kedalaman sesuai dengan tebal magnet yaitu 2mm supaya magnet tertanam dengan baik dan tidak timbul.



Gambar. 4.4 Pelubangan Dan Penanaman Magnet

4. Proses Pewarnaan Dan Deatiling

Dalam proses ini, perancang melakukan pengecatan dasar menggunakan cat acrylic , kemudian untuk detailing menggunakan kertas decal.



5. Finishing

Finishing merupakan suatu cara untuk membuat produk menjadi terlihat menarik dan awet , untuk proses finishing perancang menggunakan varnish foodgrade dengan merk Beeswax. Keunggulan varnish foodgrade adalah terbuat dari bahan alami dan aman jika tidak sengaja dimasukkan ke dalam mulut . Untuk proses pengerjaan yaitu dioleskan menggunakan kuas , kemudia dikeringkan , bias dengan sinar matahari ataupun oven.



Gambar. 4.6 Varnish Foodgrade

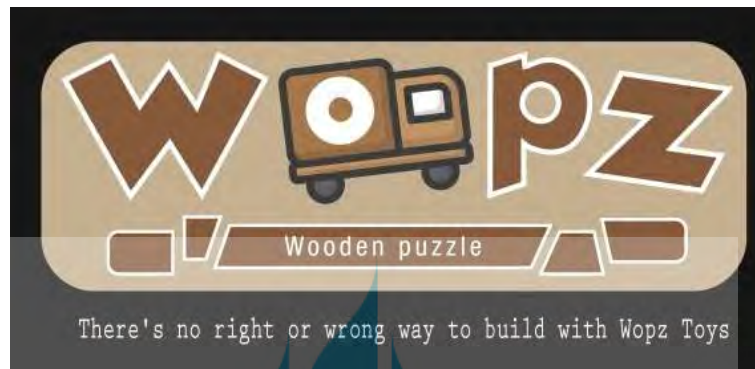
6. Branding

Branding merupakan suatu cara untuk memperkuat dari produk itu sendiri, branding juga menunjukkan eksistensi dan identitas dari suatu produk sebagai penguat bahwa produk itu mempunyai merk bukan produk abal-abal. Dalam perancangan branding di peerhatiakan bebrapa elemen – elemen seperti Logo, dan accessories branding seperti packaging dan diversifikasi produk

- Logo

Logo merupakan sebuah symbol yang mewakili identitas dari perusahaan atau instansi atau identitas dari suatu produk itu sendiri. Pada logo untuk branding

WOPZ menggunakan dengan tagline there's no right or wrong way to build with wopz toys yang artinya Tidak ada cara yang benar atau salah untuk membangun dengan mainan wopz. WOPZ sendiri merupakan kepanjangan dari Wooden Puzzle. Logo WOPZ merupakan jenis logotype dimana jenis font yang digunakan merupakan font yang dibuat sendiri.



Gambar. 4.8 Desain Logo

7. Packaging

Packaging sendiri merupakan peran penting dalam sebuah produk untuk meningkatkan nilai dari suatu.



Gambar. 4.9 Packaging Bagian Dalam

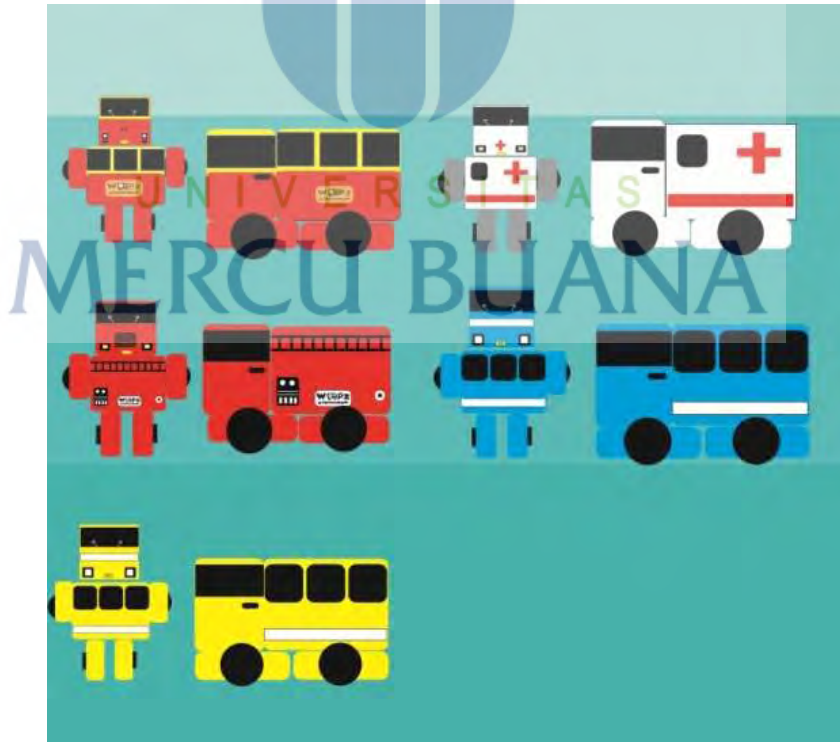


Gambar. 4.10 Packaging Luar

Dalam *packaging* produk WOPZ menggunakan bahan kardus coklat dengan cara digeser guna memudahkan dan tahan terhadap guncangan.

C. TATARAN SISTEM

Mainan Edukasi ini memiliki 2 jenis bentuk yaitu robot dan mobil dengan cara menyatukan magnet di setiap bagian-bagiannya .



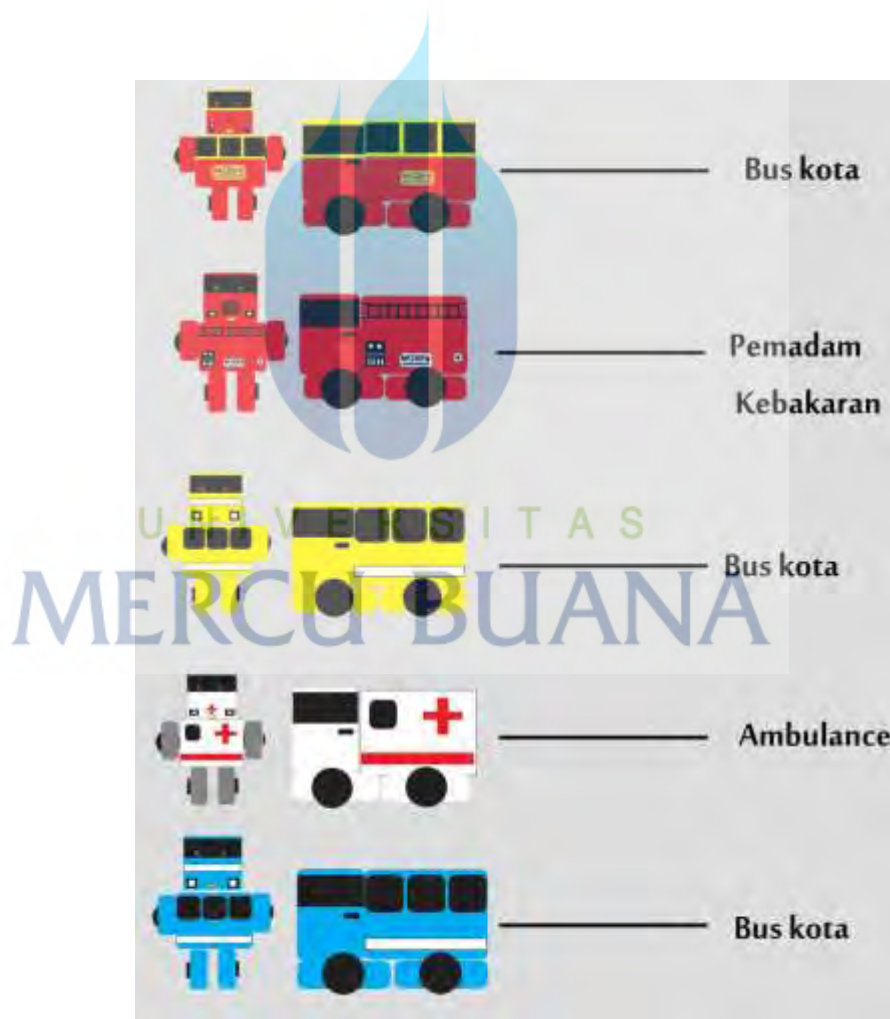
Gambar. 4.11 Gambar Pilihan Produk

D. TATARAN ELEMEN

Pada proses desain WOPZ terdapat beberapa elemen-elemen desain yang dipakai dalam pembuatan produksinya antara lain :

1. Karakter

Dalam perancangan ilustrasi WOPZ terdapat beberapa ilustrasi kendaraan besar di Indonesia antara lain :



Gambar. 4.12 Gambar Pilihan Produk



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

2. Warna

Untuk warna menggunakan warna kendaraan yang sesuai dengan aslinya , sehingga anak akan lebih tertarik dan untuk detailing dibuat dengan desain yang sederhana.

