

TUGAS AKHIR

“PERANCANGAN KOTAK MAINAN ANAK MULTIFUNGSI BENTUK LEBAH”

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



Oleh :

Putri Kania Sari

41912010111



Program Studi Desain Produk

Dosen Pembimbing

Drs. Djoko Soemarsono, M.Ds

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCUBUANA JAKARTA**

2016

	<p>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	
---	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Kania Sari
 Nomor Induk Mahasiswa : 41912010111
 Jurusan/Program Studi : Desain Produk Grafis dan Multimedia
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan 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, 20 Juli 2016

Yang memberikan pernyataan,



Putri Kania Sari

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

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2012/2016

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

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN KOTAK MAINAN MULTIFUGSI
BENTUK LEBAH**

Disusun Oleh :

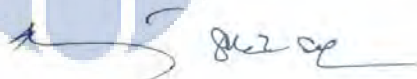
Nama : **Putri Kania Sari**

NIM : **41912010111**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 29 Juni 2016

Pembimbing,



UNIVERSITAS
Drs. Djoko Soemarsono, M.Ds

MERCU BUANA
Jakarta, 20 Juli 2016

Mengetahui,

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, St, M.Ds



Hady Soedarwanto, St, M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya. Sehingga penulis dapat merampungkan Tugas Akhir dengan Judul : **Perancangan Kotak Mainan Anak Multifungsi Bentuk Lebah**. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta.

Penghargaan dan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta Dede Supriatna, dan Ibunda Nursela yang kusayangi yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril dan materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis Serta Ucapan Terimakasih kepada :

1. Bapak Edy Muladi, Ir, M.Si selaku Dekan Program Studi Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Bapak Hady Soedarwanto, St, M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Produk, Universitas Mercu Buana Jakarta.
3. Bapak Drs. Djoko Soemarsono, M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta *support* kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
4. Staf Dosen FDSK Universitas Mercu Buana yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan laporan.
5. Staf Tata Usaha FDSK Universitas Mercu Buana yang telah membantu penulis selama mengikuti perkuliahan dan penulisan laporan.
6. Rani Nursela S.ikom, Roshita Devi, Dezwhita Dianty, Rama Anugrah Putra. Adik dan kakak yang selalu memberi semangat dan kasih sayangnya kepada penulis.

7. Yody Setiawan yang tidak pernah berhenti menemani dan *mensupport* penulis.
8. Aliftya Astuti, dan Putri Indriani yang dari awal selalu memberi dukungan serta bantuan saat proses produksi dan pameran.
9. Army : Onni, Putri, Alif, Devi, Marini, Safitri, Ubud, Dinda dan Reni yang sudah menjadi teman terbaik selama empat tahun terakhir. Terimakasih
10. Teman-teman di Jurusan Desain Produk 2012, Universitas Mercu Buana yang juga telah banyak membantu penulis.
11. Teman-teman Kidzone : Amalia, Putri, Devi, Aise, Yunike dan Yasmine atas kerasamanya selama pameran berlangsung
12. Novita Susanti, Bianca Ayu, Sarah Fadillah sahabat tersayang yang selalu memberikan penulis dukungan, doa serta semangat dan dukungan yang luar biasa.
13. Bapak Subagyo, Bapak Warno dan Bapak dede yang telah membantu penulis dalam proses pembuatan hingga perbaikan produk pada laporan Tugas Akhir.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin

Jakarta, 24 Juli 2016

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
ABSTRACT.....	1
ABSTRAK.....	2
BAB I.....	3
PENDAHULUAN	3
LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	3
BAB II	5
METODE PERANCANGAN.....	5
A. Orisinalitas	5
B. Kelompok Pengguna Produk	6
1. Geografi.....	6
2. Demografi	6
3. Psikografi	6
4. Kebiasaan	7
C. Tujuan dan Manfaat	7
1. Tujuan	7
2. Manfaat.....	8
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi	9
1. Logika Dasar Perancangan	9
2. Teknologi yang Dibutuhkan.....	9
3. Material yang Akan Digunakan	11
4. Biaya Perancangan dan Produksi	15
E. Skema Proses Kerja	15
BAB III	16
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	16
A. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	16
1. Data Observasi Playground	17

B. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan	19
2. Data Observasi Kotak Penyimpan Mainan	19
C. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	20
3. Data Observasi Mainan	20
D. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan	22
BAB IV	25
KONSEP PERANCANGAN	25
A. Tataran Lingkungan / Komunitas	25
1. Material	26
2. Ergonomi	26
3. Antropometri	26
B. Tataran Sistem	27
C. Tataran Produk	28
1. Desain Kotak Penyimpan Mainan	28
2. Proses Produksi	31
D. Tataran Elemen	33
1. Garis	33
2. Tekstur	33
3. Bidang	33
4. Warna	34
BAB V	37
PAMERAN	37
A. Desain Final	37
B. Konsep Pameran	38
C. Respon pengunjung	41
Daftar Pustaka	44
Lampiran	45

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Macam-macam Kotak Mainan anak.....	7
Gambar 2.2 Kotak Penyimpanan mainan anak	8
Gambar 2.3 Kayu Multiplek ketebalan 15 mm	14
Gambar 2.4 Roda Karet	16
Gambar 2.5 Rel Slowmotion	16
Gambar 2.6 Bagan Skema Kerja	17
Gambar 4.1 Berbagai Tinggi dan Rentang Panggul Anak	29
Gambar 4.2 Berbagai tinggi paha dan berat badan anak.....	29
Gambar 4.3 Sketsa 3D Max.....	30
Gambar 4.4 Sketsa Manual	30
Gambar 4.5 Sisi kanan kiri sayap	31
Gambar 4.6 Sisi kanan kiri samping laci.....	31
Gambar 4.7 bagian atas laci.....	31
Gambar 4.8 Bagian Roda	31
Gambar 4.9 Laci dan Handle.....	31
Gambar 4.10 ukuran keseluruhan	31
Gambar 4.11 Alternative Bentuk hewan Lebah	32
Gambar 4.12 Alternative Bentuk hewan Bebek	32
Gambar 4.13 Alternative Bentuk hewan Kupu-kupu	32
Gambar 4.14 Alternative Bentuk Pesawat	32
Gambar 4.15 Skema Warna.....	37
Gambar 4.16 Skema Warna Triad.....	37
Gambar 4.17 Skema Warna Kontras Terpecah	37
Gambar 4.18 Type Cat Duco Merk Nipe 2000	38
Gambar 5.1 Poster Pameran Warehouse.....	40
Gambar 5.2 Ilustrasi Area Kidzone	41
Gambar 5.3 Area Pameran Kidzone.....	42
Gambar 5.4 Respon Pengunjung	43
Gambar 5.5 Kunjungan Para Dosen	45
Gambar 5.6 Komentar Pengunjung	46