

EDUCATIONAL TOYS FOR CHILDS
“To Showing Traditional Home And Clothes Of Indonesia”

Written Project Report

Study Programs Product Design

Mercu Buana University Bekasi, 2018

By: Muhamad Rizvan Mukarom

ABSTRACT

Technological developments and rapid development of years make the parents have to adjust their child to growth so nobody said that they're "mold". like usually we saw the child hold the expensive phone in hands to waste the their times.but give the freedom for childs can brought the bad growth for them.many childs depends with their smartphone 'cause that thing can save all game, but sometimes just a little bit for education. but in the other side the childs should be full by knowledge like knows about the culture of indonesia is the important things for childs.

The purpose of us for making this board game is like for the child have a care about the culture of indonesia to learning them for loving our land Indonesia and for not depends on smartphone.

Keywords: Toys, Education, Board Game, Culture.

MERCU BUANA

MAINAN EDUKASI UNTUK ANAK SD
“Memperlihatkan Rumah dan Pakaian Adat Indonesia”

Pertanggung jawaban Tertulis
Program Studi Desain Produk
Universitas Mercu Buana Bekasi, 2018
Oleh: Muhamad Rizvan Mukarom

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan pembangunan yang semakin pesat dari tahun ke tahun membuat para orang tua juga merasa harus menyesuaikan perkembangan anak nya agar tidak di cap ketinggalan trend oleh lingkungan. Sudah bukan hal yang baru lagi jika melihat anak sekolah dasar menenteng gadget mahal untuk menghabiskan waktu nya. tetapi memberi keleluasaan pada anak akan kemudahan teknologi juga bisa berdampak buruk bagi pertumbuhan mereka. banyak anak SD yang bergantung pada smartpone karena banyak permainan didalamnya namun dimainkan tersebut terkadang hanya sedikit mengedukasinya padahal harusnya pada tahap umur SD pembelajaran seperti mengenal budaya indonesia adalah sesuatu hal yang dibutuhkan bagi anak-anak.

Maka dari itu maksud dari perancangan board game dengan unsur budaya adalah agar anak SD tidak bergantung pada smartpone, dan memiliki kepedulian terhadap budaya indonesia dengan mempelajari budaya daerah akan memupuk rasa cinta pada tanah air dan budaya bangsa.

Kata kunci: Mainan, Edukasi, Papan Mainan, Budaya.