

TUGAS AKHIR

**“MAGNETIC ALPHABET” MAINAN
EDUKATIF UNTUK ANAK USIA
PRASEKOLAH**

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



Oleh:

RIZKA HIDAYANTI AGUSTIN

NIM 41917310011



Dosen Pembimbing:

Dwi Ramayanti, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA KRANGGAN
2021**

DAFTAR ISI

Contents

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	1
1.2 JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL	3
1.3 TUJUAN PERANCANGAN	4
1.4 PERMASALAHAN PERANCANGAN	4
1.5 MANFAAT PERANCANGAN	4
BAB II METODE PERANCANGAN.....	6
2.1 ORISINALITAS.....	6
2.2 KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	10
2.2.1 Target Primer Pengguna Produk	10
2.2.2 Target Sekunder Pengguna Produk.....	11
2.2.3 Target Tersier Pengguna Produk.....	11
2.3 RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	11
2.3.1 Pengetahuan	11
2.3.2 Keterampilan	12
2.3.3 Kelengkapan Peralatan	12
2.3.4 Ketersediaan Material.....	12
2.3.5 Biaya	13
2.3.6 Kemungkinan Produksi.....	13
2.4 SKEMA PROSES KERJA.....	13
2.4.1 Skema Proses Perancangan	13
2.4.2 Skema Proses Produksi	17
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	35
3.1 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	35

3.1.1	Aspek Ergonomi & Antropometri pada mainan <i>Magnetic Alphabet</i> 36	
3.1.2	Aspek Proxemics & Perilaku/Kebiasaan pada mainan Magnetic Alphabet.....	37
3.2	DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	37
3.2.1	Bentuk dan Ukuran.....	37
3.2.2	Warna.....	39
3.2.3	Fungsi	40
3.3	KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN	41
3.3.1	Aspek Sistem Magnetik	41
3.3.2	Aspek Sistem Makna	42
3.4	KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN	42
3.4.1	Aspek Harga Komponen Pilihan/ Alternatif Material	42
3.4.2	Aspek Sosial.....	43
3.4.3	Aspek Budaya	44
3.4.4	Aspek Ekonomi.....	45
3.4.5	Aspek Teknologi.....	46
3.4.6	Aspek Psikologi	46
3.4.7	Aspek Estetika.....	48
3.4.8	Aspek Menyenangkan	48
BAB IV	KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	50
4.1	Konsep Dasar.....	50
4.2	Konsep Ukuran.....	51
4.3	Konsep Bentuk	52
4.4	Konsep Material.....	52
4.5	Konsep Warna.....	52
BAB V	KEGIATAN PAMERAN.....	53
5.1	Desain Final.....	53
5.2	Konsep Pameran.....	56
5.3	Respon Pengunjung	57
5.3.1	Kesimpulan Komentar	57
BAB VI	KESIMPULAN	58
6.1	Kesimpulan.....	58

6.2	Saran.....	59
6.3	Manfaat Hasil Penulisan Tugas Akhir	59
	DAFTAR PUSTAKA.....	1
	DAFTAR NARASUMBER	1
	DAFTAR ISTILAH.....	1
	LAMPIRAN	1



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sumber data Primer	6
Gambar 2.2 Sumber data Primer	7
Gambar 2.3 Sumber data Primer	7
Gambar 2.4 Sumber data Primer	8
Gambar 2.5 Sumber data Primer	9
Gambar 2.6 Design Thinking Stanford d.School.....	13
Gambar 2.7 Main Mapping	15
Gambar 2.8 Thumbnail.....	16
Gambar 2.9 Prototype	16
Gambar 2.10 Uji Coba magnetic Alphabet.....	17
Gambar 2.11 Gambar Kerja	18
Gambar 2.12 Gambar Kerja	18
Gambar 2.13 Gambar Kerja	19
Gambar 2.14 Gambar Kerja	19
Gambar 2.15 Gambar Kerja	20
Gambar 2.16 Gambar Kerja	20
Gambar 2.17 Gambar Kerja	21
Gambar 2.18 Gambar Kerja	21
Gambar 2.19 Gambar Kerja	22
Gambar 2.20 Gambar Kerja	22
Gambar 2.21 Gambar Kerja	23
Gambar 2.22 Gambar Kerja	23
Gambar 2.23 Gambar Kerja	24
Gambar 2.24 Gambar Kerja	24
Gambar 2.25 Gambar Kerja	25
Gambar 2.26 Gambar Kerja	25
Gambar 2.27 Gambar Kerja	26
Gambar 2.28 Gambar Kerja	26
Gambar 2.29 Gambar Kerja	27
Gambar 2.30 Gambar Kerja	27
Gambar 2.31 Gambar Kerja	28
Gambar 2.32 Gambar Kerja	28
Gambar 2.33 Gambar Kerja	29
Gambar 2.34 Gambar Kerja	29
Gambar 2.35 Gambar Kerja	30
Gambar 2.36 Gambar Kerja	30
Gambar 2.37 Gambar Kerja kartu instruksi.....	31
Gambar 2.38 Gambar Kerja kartu instruksi.....	32
Gambar 2.39 Gambar Kerja kartu Pouch Bag	33
Gambar 2.40 Gambar Box Magnetic Alphabet	33
Gambar 2.41 Proses pemotongan Akrilik dengan mesin lasercut	34
Gambar 3.1 Nature Color Wheel.....	39
Gambar 3.2 Sistem Magnet.....	41

Gambar 4.1 Ergonomi genggam pada anak usia 4 tahun	51
Gambar 4.2 Gambar Bentuk Magnetic Alphabet.....	52
Gambar 5.1 Gambar Final Magnetic Alphabet.....	53
Gambar 5.2 Gambar Final Magnetic Alphabet.....	53
Gambar 5.4 Gambar Final Magnetic Alphabet.....	54
Gambar 5.5 Hasil uji coba Magnetic Alphabet.....	55
Gambar 5.6 Gambar konsep pameran	56
Gambar 5.7 Respon pengunjung	57
Gambar 5.8 Respon penguji.....	57
Lampiran 1 Kartu Asistensi	1
Lampiran 2 Dokumentasi Sidang.....	2



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat serta karuniaNya penyusun dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “MAGNETIC ALPHABET” MAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA PRASEKOLAH. Tugas Akhir ini disusun untuk syarat memperoleh gelar S1 (Strata Satu) di Universitas Mercu Buana. Penulis menyadari sebagai manusia biasa dalam penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan serta pengalaman. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis ucapkan alhamdulillah atas kekuatan Allah SWT yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini juga terutama kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ngadino Surip, MS selaku Rektor Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Ariani Kusumo Wardhani, S.Sn., M.Ds Selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta.
3. Ali Ramadhan, S.Sn., M.Ds Selaku Ketua Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta.
4. Dwi Ramayanti, M.Sn, selaku pembimbing yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun Tugas Akhir ini.
5. Kedua orang tua penulis yang selalu memberi do'a dan dukungan baik secara moril maupun materil.
6. Seluruh Staff Dosen Jurusan Desain Produk, yang telah banyak memberikan pengetahuan pada penulis, selama menimba ilmu di Fakultas Desain dan Seni Kreatif Mercu Buana ini.
7. Teman-teman Despro terima kasih atas dukungan dan kebersamaanya.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan naskah skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Akhir kata dan kerendahan hati, penulis mohon maaf apabila ada kesalahan dan kelemahan dalam skripsi ini.


Jakarta, 30 Januari 2022



(Rizka Hidayanti Agustin)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPRESIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	--	----------

Semester : 9

Tahun Akademik : 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizka Hidayanti Agustin
 Nomor Induk Mahasiswa : 41917310011
 Program Studi : Desain Produk
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : "Magnetic Alphabet" Mainan Edukatif untuk Anak Usia Prasekolah

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, 11 Februari 2022

Yang memberikan pernyataan,



(Rizka Hidayanti Agustin)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

Semester: 9

Tahun akademik: 2022

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

Judul Tugas Akhir : “Magnetic Alphabet” Mainan Edukatif Untuk Anak Usia Prasekolah

Disusun Oleh :

Nama : Rizka Hidayanti Agustin

NIM : 41917310011

Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 18 Januari 2022.

Pembimbing,



Dwi Ramayanti, M.Sn

Jakarta, 6 Februari 2022

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Dwi Ramayanti, M.Sn

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



Ali Ramdhan, S.Sn., M.Ds