

LAPORAN TUGAS AKHIR

Perancangan Mainan Edukasi Untuk Anak Usia Dini Berusia 2 - 6 tahun



Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mengambil Mata Kuliah Tugas Akhir

Oleh :

Yusuf Candra Washiatessa

41914010034

Dosen Pembimbing :

Dena Anggita, S.Ds, M.Ds.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2021

HALAMAN PERNYATAAN

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

Semester : 13

Tahun Akademik : 2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Yusuf Candra Washiatessa**
Nomor Induk Mahasiswa : **41914010034**
Program Studi : **DESAIN PRODUK**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**
Judul Tugas Akhir : **Perancangan Mainan Edukasi Untuk Anak Usia Dini Berusia
2 - 6 tahun**

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, 22 January 2021

Yang memberikan pernyataan,


(Yusuf Candra Washiatessa)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

Semester : Ganjil

Tahun Akademik : 2020/2021

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 : **Perancangan Mainan Edukasi Untuk Anak Usia Dini Berusia 2 - 6 Tahun**

Disusun Oleh

Nama : **YUSUF CANDRA WASHIATESSA**

NIM : **41914010034**

Program Studi : **Desain Produk**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal **19 Januari 2021**.

Jakarta, 05 Februari 2021

Menyetujui

Pembimbing,

Koordinator Tugas Akhir



Dena Anggita, S.Ds., M.Ds



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

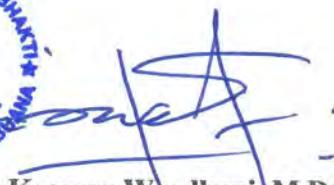
Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Produk

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds.

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds, CS

Design of educational toys for early childhood aged 2-6 years

YUSUF CANDRA WASHIATESSA

41914010034

ABSTRACT

Activities that are mostly done are not only done by adults, but also for children, especially children aged 2-6 years. 2-6 years of age where the growth of the body and brain is very rapid in the achievement of optimal function. Teaching children discipline, especially about timing, is very important to do from an early age. When children are introduced and trained to follow the schedule from childhood, they will grow up to be disciplined individuals. The role of parents is very important in children's growth because it is the basis for emotional and social development for children, increases the likelihood of children having social competence and self-determination in the school years or after, and in paying attention to the toys played by children, accompanying children in play activities, and has an important role in limiting children's play activities, so that children can do and get to know other activities. One way to teach children to be disciplined personalities is by introducing the concept of time so that they can see the time when they sleep, wake up in the morning, eat, bathe, play, until they go back to sleep. Because for children aged 2-6 years, they only know time according to a way of thinking that only focuses on their own needs.

Keywords: Smart Pizza Puzzle Toy, smart pizza loading pairs

Perancangan Mainan Edukasi Untuk Anak Usia Dini Berusia 2 - 6 tahun

YUSUF CANDRA WASHIATESSA

41914010034

ABSTRAK

Aktivitas – aktivitas yang banyak dilakukan bukan hanya dilakukan Oleh orang dewasa saja, melakukan juga kepada anak - anak, khususnya anak usia 2-6 tahun. Usia 2-6 tahun merupakan usia di mana masa pertumbuhan tubuh dan otak yang sangat pesat dalam pencapaian ke optimalan fungsinya. Mengajarkan disiplin anak, khususnya soal waktu sangat penting dilakukan sedari dini. Ketika anak-anak sudah diperkenalkan dan terlatih mengikuti jadwal sejak kecil, maka mereka akan tumbuh menjadi pribadi yang disiplin. Peran orang tua sangatlah penting dalam pertumbuhan anak karena merupakan dasar perkembangan emosional dan social bagi anak, meningkatkan kemungkinan anak memiliki kompetensi secara social dan penyesuaian diri yang baik pada tahun-tahun persekolahan aatau sesudahnya, dan dalam memperhatikan mainan yang dimainkan oleh anak, mendampingi anak pada kegiatan bermainnya, serta memiliki peran penting untuk membatasi kegiatan bermain anak, agar anak dapat melakukan dan mengenal kegiatan yang lainnya. Salah satu cara untuk mendidik anak supaya menjadi pribadi disiplin yaitu dengan pengenalan konsep waktu agar mereka dapat mengetahui waktu di mana saatnya dia tidur, bangun pada pagi hari, makan, mandi, bermain, hingga sampai ia tidur kembali. Karena bagi anak-anak usia 2-6 tahun, mereka hanya mengenal waktu miliknya sesuai caranya berpikir hanya berpusat kepada kebutuhannya sendiri.

Kata Kunci : Mainan Puzzle Pizza Pintar, pizza pintar bongkar pasang

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Perancangan Mainan Edukasi Untuk Anak Usia Dini Berusia 2 - 6 tahun”**. Tugas akhir ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (s1) pada program studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Penulis menyadari sebagai manusia biasa dalam penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan serta pengalaman dan juga dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menerima banyak bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak, khususnya **Dena Anggita, S.Ds, M.Ds** selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan saran, nasehat, bimbingan, waktu, semangat, pengetahuan, motivasi yang sangat bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis haturkan allhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan anugerahnya dan ingin berterimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini terutama kepada:

1. Kedua Orang tua tercinta dan Kakak saya yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan moral dan material yang tiada henti - hentinya kepada penulis serta memberi semangat dan memberikan banyak inspirasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ngadino Surip, MS selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Dr. Ariani Kusumo Wardhani, M.Ds.C.S, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Produk Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Dena Anggita, S.Ds, M.Ds, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, yang telah membimbing selama mengerjakan Laporan Tugas Akhir dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana yang telah memberikan segenap ilmunya.
7. Pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, motivasi dan doanya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir 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. Akhir kata dengan segala kerendahan diri, penulis mohon maaf apabila ada kesalahan dan kelemahan dalam tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 30 Januari 2021

Yusuf Candra Washiatessa

DAFTAR ISI

LEMBARAN PERNYATAAN	i
LEMBARAN PENGESAHAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL	3
1.3 TUJUAN PERANCANGAN	4
1.4 PERMASALAHAN PERANCANGAN	4
1.5 MANFAAT PERANCANGAN	9
BAB II METODE PERANCANGAN	10
2.1 ORISINALITAS	10
2.2 KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	13
2.2.1 Demografis	11
2.2.2 Geografis	11
2.2.3 Psikografis	11
2.3 RELEVASI DAN KONSEKUENSI STUDI	13
2.4 SKEMA PROSES KERJA	14
2.4.1 Skema Proses Perancangan	14
2.4.2 Skema Proses Produksi	14
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	16

3.1 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	16
3.1.1 Kebutuhan Target Pengguna	16
3.1.2 Standar Keamanan Alat Mainan yang digunakan	21
3.1.3 Analisa	22
3.1.4 Material yang sesuai untuk anak usia dini	22
3.1.5 Tinjauan teori Mainan puzzle	23
3.2 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	23
3.2.1 Data yang berkaitan dengan Estetika Produk Perancangan	23
3.2.2 Sistem sambungan Mainan papan	24
3.2.3 material kayu	24
3.3 Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Sistem Produk Rancangan	25
3.4 Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Pembiayaan	
Produk Rancangan	26
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	30
4.1 KONSEP DASAR	30
4.1.1 Standar Keamanan Alat Mainan yang digunakan	31
4.1.2 Cara main puzzle pizza pintar	31
4.2 KONSEP UKURAN	32
4.3 KONSEP BENTUK	33
4.4 MATERIAL	33
4.5 KONSEP WARNA	34

BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN	35
5.1 DESAIN FINAL	35
5.2 KONSEP PAMERAN	37
BAB VI KESIMPULAN	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	45

