

TUGAS AKHIR  
**PERLENGKAPAN KELAS ANAK-ANAK  
(MAINAN EDUKASI)**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Strata 1 (S1)



Disusun Oleh :  
**Syaeful Amri**  
41909010172

Jurusan Desain Produk



Dosen Pembimbing :

**Agus Budi Setyawan, S.Sn, M.Sn**

**Program Studi Desain Produk Grafis dan Multimedia  
Fakultas Teknik Perencanaan Dan Desain  
Universitas Mercu Buana Jakarta  
2014**



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

**Q**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Syaeful Amri**  
Nomor Induk Mahasiswa : **41909010172**  
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, 29 Januari 2015

Yang memberikan pernyataan,



Syaeful Amri

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



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

**Q**

Semester Ganjil

Tahun Akademik 2014/2015

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata Satu (S1). Jurusan Desain Produk Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **"PERLENGKAPAN KELAS ANAK-ANAK"**  
**Mainan Edukasi**

Disusun Oleh :

Nama : **Syaeful Amri**

NIM : **41909010172**

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

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada sidang Sarjana pada tanggal 16 Januari 2015.

Pembimbing,

**Agus Budi Setyawan, S.Ds. M.Sn**

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir

**Agus Budi Setyawan, S.Ds. M.Sn**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

**Hady Soedarwanto, ST. M.Ds**

# *CHILD CLASS EQUIPMENT*

*(Educational Toys)*

*Written Project Report*

*Study Programs Product Design Departement of Graphic Design & Multimedia*

*Mercu Buana University Jakarta, 2015*

*By : Syaeful amri*

## **ABSTRACT**

*Educational toy is a toy that can stimulate a child's development such as physical development of gross and fine motor abilities courage to think and also psychosocial, puzzle and scales is a game that serves to train the fine motor skill of children with touch by holding with five fingers and so on but it also can train a child concentration.*

*Author designed to educate a child toy, featured various types of endemic Indonesia, as the tiger sumatra, elephants sumatra and west java monkey surili innovative, popular and functioning in accordance with the kids, to apply design theme of Indonesia endemic into a toy education, i hope it is able to make all children enjoying product in terms of visual and estetik.*

*In making toys education is conducted several stages in the design of such a sketch of the character, the digital print wood, the process of cutting and the process of painting pengeleman to unite so as to form a toy, the toy education planning is hoped can be useful for the major as a reference to the creation of a new and provide knowledge rather to make a design of a product.*

*The keywords: toys education, endemic animals, puzzle, the scales.*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

# **Perlengkapan Kelaas Anak-anak (Mainan Edukasi)**

Pertanggungjawaban Tertulis

Program studi Desain Produk Jurusan Desain Grafis & Multimedia

Universitas Mercu Buana, Jakarta 2015

Oleh: **Syaeful Amri**

## **ABSTRAK**

Mainan edukasi adalah mainan yang dapat memberikan stimulasi perkembangan anak, seperti perkembangan fisik, motorik kasar dan halus, keberanian, kemampuan berpikir dan juga psikososial, Puzzle dan Timbangan merupakan permainan yang berfungsi untuk melatih kemampuan motorik halus anak dengan cara meraba, memegang dengan kelima jarinya dan sebagainya, selain itu juga dapat melatih konsentrasi anak.

Penulis merancang Mainan edukasi anak dengan menampilkan berbagai macam jenis hewan endemik Indonesia seperti Harimau Sumatra, Gajah Sumatra dan Monyet Surili Jawa Barat yang inovatif, populer dan berfungsi sesuai dengan kebutuhan anak-anak, dengan mengaplikasikan tema desain hewan endemik indonesia ke dalam desain mainan edukasi, diharapkan desain tersebut dapat membuat setiap anak menikmati produk dari segi visual dan estetik.

Dalam pembuatan Mainan edukasi ini dilakukan beberapa tahapan dalam perancangan seperti proses sketsa karakter, proses digital, print kayu, proses pemotongan proses pengecatan dan proses pengeleman untuk menyatukan bentuk sehingga menjadi sebuah mainan, dengan adanya perancangan mainan edukasi ini diharapkan dapat berguna bagi jurusan Sebagai referensi untuk menciptakan karya baru dan memberikan pengetahuan lebih dalam membuat sebuah karya desain produk.

Kata kunci : mainan edukasi, hewan endemik, puzzle, timbangan.

## KATA PENGANTAR

Desain merupakan ilmu yang belakangan semakin banyak dilirik oleh masyarakat. Bukan hanya karena ranah keilmuan yang menarik, desain telah berubah menjadi ilmu yang sangat menjanjikan seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan manusia. Banyak masyarakat yang secara serius mulai mempelajari ilmu ini guna menjawab kebutuhan akan ilmu dan kehidupannya.

Perkuliahan merupakan kegiatan yang sangat membantu desainer untuk dapat mempelajari dan memahami dunia desain lebih jauh. Dalam lingkungan perkuliahan, desainer dapat membuka kesempatan sebesar-besarnya untuk bertukar pikiran sesama mahasiswa maupun dengan pihak dosen. Lebih jauh lagi, dunia perkuliahan mampu menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berkreaitivitas dan mengeksplorasi potensi dari masing-masing individu.

Pada akhirnya, desainer harus mampu menyelesaikan Tugas Akhir dalam program studi desain produk sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana sekaligus sebagai ajang untuk menunjukkan kepada masyarakat dan universitas tentang semua hal yang telah desainer pelajari selama berkuliah di Universitas Mercu Buana.

Kegiatan Tugas Akhir ini memberikan kesan yang sangat berarti bagi desainer terutama ketika kegiatan pameran hasil karya dan kegiatan sidang. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan banyak masukan positif bagi desainer untuk dapat melangkah ke jenjang selanjutnya dan tampil sebagai individu yang siap bersaing.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan rahmat, inayah, taufik dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini. Saya sangat bersyukur karena laporan ini pada akhirnya dapat tersusun dengan baik atas bantuan banyak pihak didalamnya.

Saya sangat berterimakasih kepada semua pihak yang turut menyumbangkan semangat dan idenya dalam laporan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih terutama saya berikan kepada Agus Budi Setiawan S.Ds selaku pembimbing yang telah sangat sabar dalam memberikan panduan-panduan dan masukannya. Ucapan terima kasih juga saya berikan khususnya kepada :

1. Bapak dan Ibu saya yang selalu memberikan doa dan semangatnya .
2. Bpk. Edi Muladi, M.Si selaku dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercu Buana.
3. Bpk. Hady Soedarwanto, ST, M.Ds. selaku Kaprodi Desain Produk.
4. Teman-teman Desain Produk Grafis dan Multimedia UMB 2009 dan yang tergabung dalam Dapur Desain dengan semua semangat dan kekompakkannya.
5. Arfian P.T, Salman Muhammad, Ahmad Arbi Ramdhani, Ray Idrian dan Agung Beri Pratama yang tergabung dalam Raket atas kekompakan dan kebersamaannya.
6. Ibu Mia dan Bapak Sutopo CIA workshop yang telah membantu terwujudnya produk mainan edukasi ini .
7. Adi Santoso,S.Kom, M.Sn atas pemberi semangat dan perhatiannya.
8. Untuk Ozi Fahrudi Nazjari, S.Ds, Andy Rahmat Putra Wiguna, S.Ds, Arif Indirman, S.Ds, Riyan Jazmiauzan, S.Ds, Arif Wibowo, S.Ds, Inay Pratama, S.Ds, Nawaf yang telah menyupport atas pelaksanaan tugas akhir ini.
9. Ropang AA Mercu Buana yang telah memberikan tempat untuk berdiskusi dan beristirahat.
10. Game Dota 1 dan Dota 2 yang telah menemani selaama penulisan dan memberikan sumber inspirasi.

11. Dosen-dosen penguji Agus Budi Setiawan S.Ds. M.Sn. dan Lukman Arief S.Ds. M.Sn. yang telah banyak memberikan arahan dan masukan.

Saya berharap hasil laporan ini dapat berguna bagi masyarakat, khususnya mahasiswa dan mahasiswi Univeritas Mercu Buana. Saya juga berharap dengan adanya hasil laporan ini bisa menjadi sebuah motivasi untuk bisa berbuat lebih baik dan lebih banyak untuk masyarakat.

Saya sangat berharap akan masukan-masukan dan kritikan terhadap hasil laporan tugas akhir saya ini, yang bertujuan sebagai salah satu bahan pembelajaran guna membuat hasil penulisan selanjutnya dapat lebih baik lagi.





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix

### BAB I PENDAHULUAN

A. PENJELASAN TEMA/IDE/JUDUL PERANCANGAN.....	1
B. LATAR BELAKANG PERANCANGAN.....	2
C. RUMUSAN IDE PERANCANGAN.....	3
D. KEASLIAN (Orisilitas) State of the Art.....	3
1. Referensi Sejenis .....	3
E. TUJUAN DAN MANFAAT .....	5
1. Tujuan Perancangan .....	6
2. Manfaat Perencanaan .....	6
a. Untuk Personal.....	6
b. Untuk Masyarakat .....	6
c. Untuk Akademik .....	7

### BAB II METODOLOGI

A. KERANGKA PERANCANGAN.....	8
B. PROSES PERANCANGAN .....	9
1. Strategi Desain.....	9
2. Rincian Proses Perancangan.....	10
a. Pencarian Data .....	10
b. Sketsa Desain Alternatif.....	10

c. Gambar Presentasi.....	11
d. Gambar Kerja.....	11
e. Produksi.....	11
f. Publikasi .....	11

### **BAB III DATA PERANCANGAN**

A. TABEL DATA PERANCANGAN .....	12
B. RINCIAN DATA PERANCANGAN.....	12
1. Mainan Edukasi.....	13
2. Identifikasi Karakter Kayu Solid./pinus.....	16
3. Analisis Teori Penunjang.....	17
a. Pendekatan Antropometri dan Ergonomi.....	17
b. Konsep Desain Mainan.....	17
1. Analisis Aktivitas Manusia .....	18
2. Analisis Bentuk dan Fungsi .....	18
3. Analisis Ergonomi.....	18
4. Analisis Antropometrik .....	19
5. Analisis Bahan dan Tekstur .....	19
c. Analisis Struktur dan Kontruksi .....	19
d. Analisis Warna.....	19
e. Teknik Perkayuan.....	21
4. PRINSIP DESAIN .....	22
a. Kesatuan.....	22
b. Keseimbangan .....	23
c. Proporsi.....	23
d. Kesederhanaan .....	23
e. Aksentuasi .....	23
5. FINISHING.....	23
C. OBJEK REFERENSI DAN INSPIRASI.....	25
a. Puzzle.....	25
b. Timbangan .....	26

## **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

A. IDE DESAIN.....	27
B. SASARAN DESAIN.....	28
C. PENDEKATAN ESTETIS.....	28

## **BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN**

A. KONSEP PERANCANGAN.....	29
B. PROSES DAN STRATEGI PERANCANGAN.....	30
C. STUDI VISUAL.....	31
a. Ilustrasi.....	31
b. Backkground Puzzle.....	32
c. Warna.....	33
D. SKETSAS ALTERNATIF DESAIN.....	34
E. DESAIN KARAKTER YANG DITENTUKAN.....	34
F. GAMBAR KERJA PROSES DIGITAL.....	35
G. GAMBAR KERJA PROSES PEWARNAAN KARAKTER ...	35
a. Timbangan.....	35
b. Puzzle.....	36
H. DESAIN MAINAN TIMBANGAN.....	36
I. DESAIN MAINAN PUZZLE.....	38
J. ULASAN TEKNIK.....	42
a. Teknik printing kayu.....	42
b. Pemotongan kayu.....	43
K. MEDIA PENUNJANG PAMERAN.....	45
a. Website.....	45
b. Flayer dan katalog.....	47
c. Kartu Nama.....	49
d. Logo.....	50
L. DOKUMENTASI PAMERAN.....	51

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>
---------------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Diagram 2.1. Proses dan Strategi Perancangan.....	8
Diagram 2.2. Rincian Proses Perancangan .....	10
Diagram 5.1. Proses dan Strategi Perancangan.....	30
Tabel 3.1. Tabel Data Perancangan .....	12



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Mainan edukaasi Little Stas.....	3
Gambar 1.2. Mainan edukaasi Little Stas.....	3
Gambar 1.3. Mainan edukaasi Little Stas.....	4
Gambar 1.4. Mainan edukaasi Little Stas.....	4
Gambar 1.5. Mainan edukaasi hewan endemik.....	4
Gambar 3.1. Mainan edukasi.....	15
Gambar 3.2. Kayu solid /pinus.....	16
Gambar 3.3. Cat aqua wood fish.....	25
Gambar 3.4. Puszzle binatang.....	26
Gambar 3.5. Timbangan edukasi.....	26
Gambar 5.1. Studi visual.....	31
Gambar 5.2. Studi visual.....	31
Gambar 5.3. Studi visual.....	31
Gambar 5.4. Gambar visual karakter.....	32
Gambar 5.5. Aplikasi warna background.....	32
Gambar 5.6. Warna.....	33
Gambar 5.7. Gambar sketsa.....	34
Gambar 5.8. Desain karakter. Gambar.....	34
Gambar 5.9. Gambarr kerja proses digital.....	35
Gambar 5.10. Gambarr kerja proses digital.....	35
Gambar 5.11. Gambarr kerja proses digital background.....	36
Gambar 5.12. Mainan edukasi timbangan.....	36
Gambar 5.13. Mainan edukasi timbangan.....	37
Gambar 5.14. Mainan edukasi puzzle.....	38
Gambar 5.15. Mainan edukasi tibangan.....	39
Gambar 5.16. Gambar peletakan produk.....	41
Gambar 5.17. Proses print kayu.....	42
Gambar 5.18. Proses pemotongan.....	43
Gambar 5.19. Dokumentasi proses pengecatan.....	44
Gambar 5.20. Cat Non toxic.....	44
Gambar 5.21. Desain Web.....	45
Gambar 5.22. Desain Web.....	46

Gambar 5.23. Desain Katalog dan flyer .....	47
Gambar 5.24. Desain Katalog dan flyer .....	48
Gambar 5.25. Kartu Nama .....	49
Gambar 5.26. Logo .....	50
Gambar 5.27. Foto booth .....	51
Gambar 5.28. Foto komentar dan daftar tamu .....	52

