

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

ABSTRACK

The design work is formed can not be separated from issues of which a classroom of which only a portion of the books and stationery that would lead to a preoccupation with the basic rules so that children can not learn while playing and can not interact directly with his learning proses.

Educational toy is a toy that can stimulate a child's development, such as physical development, gross and fine motor skills, courage, ability to think and also psychosocial, a puzzle game that serves to train the fine motor by way of grabbing, holding with five fingers and so on. And scales is a game that serves to practice concentration.

Child educational toys by displaying a wide variety of animal species endemic to Indonesia innovative popular and function in accordance with the needs of children by applying a theme in Indonesia endemic animal cells into human expectations educational toy machine that can make every child to enjoy the product in terms of physical and aesthetic.

Keywords : educational toys, endemic animals, puzzle, weigber, children

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.