

DESIGN THE DEVELOPMENT OF TRADISIONAL TOYS RORODAAN INTO FURNITURE

Written Project Report

Product Design Program Study (Graphic & Multimedia) Faculty of Design and Creative Arts

Mercu Buana University Jakarta, 2015

By: **Masita**

ABSTRACT

Desk child is a means of support which is very important in the fluency of the learning process. The design and comfort of a table influential in learning process, because comfort is an important point for children. Unique design would normally attract the attention of a child to can more motivate them in learning. If tables and chairs is not in accordance with size body of children can result in children quickly experienced fatigue. This research discuss the new design and product design which work with suit anthropometri products. And physical form child to produce the design of the table and chairs that ergonomics to anticipate incongruity between the table a chair with the body size of the child.

Methods used in the design of tables and chairs were a method of the development of traditional toys into a furniture. As a form of furniture that will be made of a toy inspired by the traditional.

KEYWORDS : Rorodaan, Traditional toy, Furniture, prototyp work, Anthropometri, Ergonomis

DESAIN PENGEMBANGAN MAINAN TRADISIONAL RORODAN MENJADI FURNITURE

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Grafis & Multimedia Fakultas Desain dan Seni
Kreatif

Universitas Mercu Buana Jakarta, 2015

Oleh: **Masita**

ABSTRAK

Meja belajar anak merupakan suatu sarana pendukung yang sangat penting dalam kelancaran pelaksanaan proses belajar anak. Desain dan kenyamanan dari meja berpengaruh dalam proses belajar, karena kenyamanan adalah hal penting bagi anak. Desain yang unik biasanya akan menarik perhatian anak untuk bisa lebih memotivasi mereka dalam belajar. Jika meja dan kursi yang tidak sesuai dengan ukuran tubuh anak dapat mengakibatkan anak cepat mengalami kelelahan. Penelitian ini membahas desain perancangan baru dan perancangan produk yang sesuai dengan *anthropometri* (ukuran tubuh manusia) dan bentuk fisik anak untuk menghasilkan rancangan meja dan kursi yang ergonomis untuk mengantisipasi adanya ketidakserasian antara meja kursi dengan ukuran tubuh anak.

Metode yang dipakai dalam perancangan meja dan kursi ini adalah metode pengembangan mainan tradisional menjadi sebuah *furniture*. Sebagaimana bentuk dari *furniture* yang akan dibuat terinspirasi dari mainan tradisional tersebut.

KATA KUNCI : *Rorodaan*, Mainan tradisional, *Furniture*, Perancangan karya, *Anthropometri*, *Ergonomis*