

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MAINAN PEDAL CAR TRAIN UNTUK ANAK USIA 5-7 TAHUN

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



Oleh:


**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
Dhiky Zukrup Hari Ramadhan
41913010047

Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing:

Ananta Hari Noorsasetya, S.Sn, M.Ikom

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2017**

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

Semester: 8 / Genap

Tahun Akademik: 2016 / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dhiky Zukrup Hari Ramadhan

Nomor Induk Mahasiswa : 41913010047

Jurusan / Program Studi : Desain Produk Grafis dan Multimedia

Fakultas : Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : Perancangan Mainan Pedal Car Train Untuk Anak Usia 5-7 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, 4 juli 2017
 Yang memberikan pernyataan,
**UNIVERSITAS
 MERCU BUANA**



Dhiky Zukrup Hari Ramadhan

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

Semester: 8 / Genap

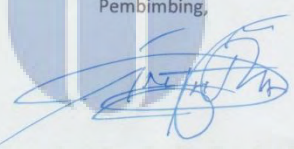
Tahun Akademik: 2016 / 2017

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

Judul Tugas Akhir : Perancangan Mainan Pedal Car Tarin Untuk Anak Usia 5-7 Tahun
Disusun Oleh :

Nama : Dhiky Zukrup Hari Ramadhan
NIM : 41913010047
Jurusan / Program Studi : Desain Produk / Grafis dan Multimedia
Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 12 Juni 2017

Pembimbing,



UNIVERSITAS
Ananta Hari Noorsasetya, S.Sn., M.Ikom

Jakarta 3 Juli 2017

MERCU BUANA

Mengetahui,

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds



Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

PERANCANGAN MAINAN PEDAL CAR TRAIN UNTUK ANAK USIA 5-7 TAHUN

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2017

Oleh: Dhiky Zukrup Hari Ramadhan

ABSTRAK

Dunia anak ialah masa bermain, permainannya pun perlu yang edukatif sehingga tanpa disadari saat sang anak bermain dia pun sedang mengasah otak. Pengguna Plat Besi dan Besi Hollow terbesar terdapat pada suatu industry.. Produk mainan tunggangan yang terbuat dari besi hollow dan Plat besi yang dibuat dengan tema junior machinist dan diaplikasikan dalam bentuk kereta menjadi suatu keunggulan tersendiri, bentuk ergonomi produk ini dirancang khusus untuk anak – anak sehingga aspek kenyamanannya pun menjadi suatu pertimbangan yang sangat penting. Produk koleksi mainan tunggangan ini memiliki fungsi edukasi yang cukup aplikatif untuk anak usia 5 –7 tahun, bentuk interaksi anak terhadap mainan ini dengan cara mengkoleksi mainan, menjalankan pada saat mengayuh pedal dan memainkan stir pada produk juga salah satu bentuk melatih motorik anak.

Kata Kunci : Besi Hollow, Plat Besi, Mainan Pedal Car, Mainan Edukasi Anak.

DESIGN OF TRAIN CAR PEDAL TOY FOR CHILDREN AGE 5-7 YEARS

Written Accountability

Product Design Study Program Department of Product Design Faculty of Design
and Creative Arts of Mercu Buana University Jakarta, 2017

By: Dhiky Zukrup Hari Ramadhan

ABSTRACT

The world of children is the period of play, the game also needs to be educative so unnoticed when the child remain he was sharpening the brain. The largest Iron and Hollow Iron Plate user is in an industry. The toy mount products made from processed Iron Hollow, Iron Plate made with the theme of junior machinist and applied in the form of trains become a distinct advantage, this product ergonomic shape is specially designed for children so that The convenience aspect becomes a very important consideration. This toy collection product has a quite applicative educational function for children aged 5 -7 years, the form of child interaction with this toy by collecting toys, running when pedaling pedal and play a stir on the product is also one form of child motor training.

Keywords: Iron Hollow, Iron Plate, Car Pedal Toy, Child Education Toys

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin,

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan nikmat sehat, nikmat panjang umur sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Mercu Buana. Salawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW. yang membawa ummat dari zaman kebodohan menuju kepada zaman berpendidikan. Dibuatnya penulisan laporan karya Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) program studi Desain Produk – Grafis dan Multimedia di Universitas Mercu Buana. Judul Tugas Akhir ini adalah “Perancangan Mainan Pedal Car Train Untuk Anak Usia 5 -7 Tahun”.

Perkembangan desain saat ini sudah berkembang dengan pesat. Ini terbukti dari segala hal berkaitan dengan desain, tak terkecuali dalam hal Mainan. Melalui perkembangan desain Mainan saat ini, tercetus ide untuk merancang sebuah produk Pedal car Untuk anak usia 5 -7 tahun. Melalui ide tersebut, penulis memiliki gagasan untuk bereksperimen dengan memberikan inovasi atau nilai desain baru yang lebih segar dengan tampilan dan bentuk yang lebih inovatif, unik serta memiliki tempat untuk penyimpanan yang lebih banyak dengan menggunakan konsep bermain.

Karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat untuk kemajuan perdesainan Mainan yang sedang berkembang, baik di Indonesia maupun di mancanegara. Akhir kata, penulis mengharapakan dengan selesainya laporan Tugas Akhir ini semoga dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 10 Juli 2017

Dhiky Zukrup Hari Ramadhan

UCAPAN TERIMAKASIH

1. ALLAH SWT. yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan kelancaran dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Orang tua, kedua kakak penulis serta seluruh keluarga tercinta penulis yang telah memberikan doa, waktu, kasih sayang dan dukungan semangat baik secara moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Ananta Hari Noorsasetya S.Sn, M.Ikom. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Dr. Arisetyanto Nugroho M.M selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
5. Ir. Edy Muladi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
6. Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds, selaku Kepala Program Studi Desain Produk dan Koordinator Tugas Akhir.
7. Seluruh dosen jurusan Desain Produk yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan serta jajaran staff yang telah mendukung proses Tugas Akhir ini.
8. Febi Dwi Sulistiana., orang yang spesial di diri penulis yang senantiasa membantu, mendukung, memberikan saran dan waktu sehingga proses dalam penyelesaian Tugas Akhir ini berjalan dengan lancar.
9. *Team* bimbingan Bapak Ananta Hari Noorsasetya S.Sn, M.Ikom. yang telah membantu dalam memberikan saran selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Seluruh sahabat tercinta *Wdp* yang telah memberikan pendapat, masukan dan semangat selama masa perkuliahan.
11. Seluruh teman-teman mahasiswa dan mahasiswi jurusan Desain Produk.

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii



BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
BAB II METODE PERANCANGAN	3
A. ORISINALITAS.....	3
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	4
1. Demografi	5
2. Psikografi	5
3. Geografi	5

C. TUJUAN DAN MANFAAT	6
1. Tujuan	6
2. Manfaat	6
B. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI	7
1. Logika Dasar Perancangan	7
2. Teknologi yang Dibutuhkan	7
3. Material yang Digunakan.....	9
4. Biaya Perancangan dan Produksi	11
C. SKEMA PROSES KERJA.....	12
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	13
A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN.....	13
B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN...	14
C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN	16
D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN.....	29
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	31
A. TATARAN SISTEM.....	31
B. TATARAN PRODUK.....	31
1. Sketsa Desain	31
2. Gambar Kerja.....	31
3. Proses Produksi	35

C. TATARAN ELEMEN	40
1. Warna	41
2. Bentuk.....	42
BAB V PAMERAN	45
A. DESAIN FINAL.....	45
B. KONSEP PAMERAN	43
C. FOTO PAMERAN	45
D. RESPON PENGUNJUNG.....	48
BAB VI KESIMPULAN	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Meterial Yang Akan Dipergunakan	9
Gambar 2. Meterial Yang Akan Dipergunakan	10
Gambar 3. Memotong Plat besi dengan cara manual	17
Gambar.4 Gerinda Tangan	18
Gambar.5 . Cutting Wheel.....	18
Gambar.6 . Grinding Wheel	19
Gambar 7. Peralatan las karbit	20
Gambar 8. Peralatan Las Karbit.....	21
Gambar 9. Pemasangan Selang Las	22
Gambar 10. Pemasangan Las Karbit	23
Gambar 11 . Setelan gas.....	23
Gambar 12 . Output Legulator	24
Gambar 13. Setelan Putaran Api.....	25
Gambar 14 . Setelan Putaran Api.....	25
Gambar 15 . Setelan Putaran Api.....	26
Gambar 16. Api Las Karbit	26
Gambar 17. Bagian Bagian Spray Gun	27
Gambar 18 .Sketsa Desain	31
Gambar 19 .Sketsa Desain	32
Gambar 20 .Sketsa Desain	33
Gambar 21 .Sketsa Desain	34
Gambar 22.Pemotongan Besi Hollow.....	35
Gambar 23.Perakitan Produk	36
Gambar 24.Proses Pendempulan.....	37

Gambar 25 .Proses Pengaplikasian Cat Dasar	38
Gambar 26 .Finishing	39
Gambar 27. Bentuk	41
Gambar 28. Logo	42
Gambar 29. Jenis Font Logo	43
Gambar 30 .Material Karakter yang digunakan	44
Gambar31 .Material Karakter yang digunakan	44
Gambar 32. Desain Final produk.....	45
Gambar 33. Konsep Pameran	46
Gambar 34. Stiker	47
Gambar 35. Respon Pengunjung.....	48



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Produk Sejenis	4
Tabel 2. Teknologi Yang Dipergunakan	9
Tabel 3 . Biaya Perancangan Dan Produksi	11
Tabel 4. Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Produk Rancangan	15
Tabel 5. Kelompok Data Berkaitan Dengan Aspek Ekonomi Produk	29

