

**TUGAS AKHIR**  
**"RANCANGAN MAINAN PUZZLE EDUKATIF MAGNETIK 3D HEWAN ENDEMIK IN-**  
**DONESIA UNTUK ANAK USIA 4 TAHUN KEATAS"**  
**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK ( GRAFIS DAN MULTIMEDIA )**  
**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**  
Sandy Putra Alviantoro  
41913010003

**ABSTRAK**

Mainan edukatif adalah merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Puzzle merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta, bahasa, perilaku, ketajaman pengindraan dan melepaskan ketegangan. Disini penulis akan membuat sebuah mainan puzzle edukatif dengan menggunakan sistem magnetik dengan mengambil beberapa tema hewan endemik asal Indonesia. Konsep dari mainan ini ialah menggabungkan unsur edukasi dan kreatifitas sehingga mainan tersebut bisa mempunyai jangka bermain yang lama. Ada beberapa tahapan dalam mempermudah proses rancangan mainan puzzle ini dimulai dari tataran komunitas, tataran produk, tataran sistem dan tataran element.

Kata Kunci : Mainan Edukatif, Puzzle, Magnetik, Endemik Indonesia

**THESIS**  
**“DESIGN OF EDUCATIONAL MAGNETIC PUZZLE TOYS 3D ENDEMIC ANIMAL OF  
INDONESIAN FOR CHILDREN AGE 4 YEARS OLD AND ABOVE”**  
**PROGRAM OF STUDY PRODUCT DESIGN ( GRAPHIC & MULTIMEDIA )**  
**FACULTY OF THE DESIGN AND CREATIVE ARTS**

Sandy Putra Alviantoro  
41913010003

**ABSTRACT**

*Educational toys is a play tool that can improve the function of entertaining and educational function. Puzzle is one of the media that can develop physical, motor, social, emotion, cognitive, creativity, language, behavior, sharpness of sensation and release tension. Here the author will make an educational puzzle toys by using magnetic system by taking some theme of endemic animals from Indonesia. The concept of this toy is to combine elements of education and creativity so that the toy can have a long playing period. There are several stages in facilitating the design process of this puzzle toys starting from the community level, product level, system level and element level.*

*Keywords : Educational toys, Puzzles, Magnetic, Endemic of Indonesia*