Abstrak

Penulis mengangkat topik tentang mainan pendidikan, karena menggunakan mainan yang menantang, melatih perkembangan otak dan seru yang seharusnya lebih dikonsumsi dibandingkan dengan mainan-mainan trend lainnya. Mengingat banyaknya mainan-mainan trend yang ada saat ini dengan cepat menggantikan posisi mainan pendidikan yang padahal jauh lebih penting untuk perkembangan otak anak, maka diperlukan usaha untuk menampilkan mainan pendidikan ini agar lebih menonjol dibandingkan dengan mainan-mainan lainnya. Dengan menggabungkan unsur anak-anak dengan konsep cita-cita, maka diharapkan mainan pendidikan anak-anak ini dapat lebih menonjol dan mendapat tempat di hati pemirsanya.

Kata Kunci

B'Smart – Education Toys

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menerima banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa nasihat, petunjuk, bimbingan, moral maupun materiil. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pihak distributor & store B'Smart – Education Toys yang telah memberikan waktu, kesempatan, dan informasi kepada penulis untuk melakukan wawancara dan pengumpulan data guna penyusunan skripsi ini.

2. Seluruh dosen DKV, terutama dosen pembimbing (Bpk. Tunjung Riyadi, S. Sd) dan Co- pembimbing (Sinta Jayani, S. Sd) yang telah memberikan bimbingan dan banyak masukan selama masa perkuliahan.

3. Orang tua, keluarga, teman-teman yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil kepada penulis.

4. Terima kasih kepada Sdr. Windy yang telah banyak memberikan tips-tips untuk ilustrasinya.
5. juga kepada Sdr. Shanti dan Sdr. Ari yang telah banyak memberikan masukan
untuk penggunaan bahasa Inggris yang baik & benar.

Akhir kata, dengan menyadari segala keterbatasan kemampuan penulis dan berbagai
kendala, besar maupun kecil, yang kami hadapi selama penyusunan tugas akhir ini,
penulis menyadari bahwa laporan ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena
itu penulis sangat berterima kasih bila ada kritik dan saran membangun yang
disampaikan, untuk menambah wawasan pada dunia kerja desain nantinya. Dan
penulis berharap agar tugas akhir ini sekiranya dapat bermanfaat bagi semua pihak
yang membutuhkan & membacanya.

Jakarta, 3 Juni 2005

Penulis
DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar i
Halaman Judul Dalam ii
Halaman Persetujuan Hard Cover iii
Halaman Pernyataan Dewan Penguji iv
Halaman Abstrak v
Prakata vi
Daftar Isi viii
Daftar Lampiran xi

Bab 1 Pendahuluan 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Lingkup Proyek TA 2

Bab 2 Data & Analisa 3
2.1 Sejarah 3
2.2 Data produk 4
2.3 Data Situasi Pasar & Pesaing 10
2.4 Data Pendukung 10
2.5 Target Pasar/Market 11
2.6 Analisa (SWOT) 11
Bab 3. Masalah & Tujuan Desain
3.1 Identifikasi Masalah 13
3.2 Rumusan Masalah 13
3.3 Tujuan Desain 13

Bab 4. Konsep Desain 15
4.1 landasan Teori/ Metode 15
4.2 Strategi Kreatif 22

Bab 5. Hasil & Pembahasan Desain 28
5.1 Logo 28
5.2 Iklan 29
5.3 Poster 31
5.4 Brosur 32
5.5 Flyer (Selebaran) 32
5.6 Banner 33
5.7 Label 33
5.8 Catalog 34
5.9 Direct Mail (Kotak Pensil) 34
5.10 Mini White Board 35
5.11 Door Hanger 35
5.12 Kartu Saran 36
5.13 Kartu Garansi 36
5.14 Business Card 36
5.15 Signage/Plang 37
5.16 Shopping bag 37
5.17 Flag Chain 38
5.18 Kalender 38
5.19 Balon 38

Bab 6. Penutup 39
6.1 Kesimpulan 39
6.2 Saran 39

Daftar istilah 41
Daftar Pustaka 43
Riwayat Hidup 44
Lampiran-lampiran 45
Fotokopi surat survei
DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat survei dari perusahaan
2. Surat survei dari Universitas Bina Nusantara