

**DESAIN MAINAN KREATIF BONGKAR-RAKIT CANDI
(STUDI KASUS: OBJEK WISATA CANDI PRAMBANAN)**

**Skripsi
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana S-1
Progam Studi Teknik Industri**



**Disusun Oleh:
IPAN RUDIANSYAH
07660014**

**PRODI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2013**

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/784/2013

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Desain Mainan Kreatif Bongkar-Rakit Candi (Studi Kasus Obyek Wisata Candi Prambanan)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Ipan Rudiansyah
NIM : 07660014

Telah dimunaqasyahkan pada : 19 Februari 2013
Nilai Munaqasyah : A

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Taufiq Aji, M.T
NIP.19800715 200604 1 002

Penguji I

Tutik Farihah, S.T
NIP.19800706 200501 2 007

Penguji II

Yandra Rahadian Perdana, M.T
NIP.19811025 200912 1 002

Yogyakarta, 13 Maret 2013

UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan
Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A, Ph.D
NIP. 19580919 198603 1 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ipan Rudiansyah
NIM : 07660014
Jurusan : Teknik Industri
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sejujurnya, bahwa skripsi saya yang berjudul :

" Desain Mainan Kreatif Bongkar-rakit Candi (Studi Kasus Objek Wisata Candi Prambanan)"

Adalah asli hasil penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi hasil karya orang lain.

Yogyakarta, 5 Februari 2013
Yang menyatakan



Ipan Rudiansyah
07660014



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Ipan Rudiansyah
NIM : 07660014
Judul Skripsi : Desain Mainan Kreatif Bongkar-rakit Candi

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Industri Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Teknik Industri.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terima kasih.

Yogyakarta,

Pembimbing

Taufiq Aji, M.T.

NIP. 19800715 200604 1 001

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh,

Saya memuji, ruku' dan sujud kepada Allah yang Maha Besar, sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan Laporan Skripsi ini sesuai dengan jadwal yang telah ditargetkan. Skripsi ini merupakan salah satu syarat akademis yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk menyelesaikan studi di Progam Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, dengan ketulusan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih atas segala bimbingan dan bantuan yang telah diberikan selama penyusunan laporan skripsi ini. Ucapan terima kasih, penyusun sampaikan kepada:

1. Allah SWT, Sholawat serta salam kepada selalu tercurah kepada Muhammad bin Abdullah, beserta para keluarga, sahabat serta para pengikutnya hingga akhir zaman.
2. Bapak Arya Wirabhuana, S.T, M.Sc, selaku Ketua Program Studi Teknik Industri Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Taufiq Aji, M. T selaku Dosen Pembimbing atas kesabaran, perhatian, dan bimbingan yang telah banyak diberikan dari awal hingga terselesaiannya Skripsi ini.

4. Ibu Tutik Fariha, M.T dan bapak Yandra Rahadian Perdana, M. T selaku dosen pengaji.
5. Seluruh Dosen dan Mahasiswa Teknik Industri, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga.
6. Bapak dan Mama tercinta orang yang telah banyak berjasa atas Do'a, kasih sayang yang tulus "Wahai Tuhanmu, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil".
7. Bang Ijen Sanjaya yang sudah sangat banyak membantu baik moril maupun materil.
8. Imam prayogi adik ku yang selalu menjadi teman sparing di setiap pulang kampung.
9. Bu'le dan Pak'le yang sudah banyak member dukungan dan nasehatnya.
10. Seluruh keluarga dikampung yang selalu member dukungan dan Do'a.
11. Keluarga cikarang yang sudah banyak member dukungan dan Do'a.
12. Temans seperjuangan Q-Chong, Septa (sandy), Pakde, Dibyo tanpa O, Uden Pong (M Choiruddin), Ditto, Agus Copet, Yunawan, Viq terimakasih atas dukungannya dan seluruh teman seperjuangan 07 terimah kasi atas dukungan dan kebersamaannya, semoga kita semua dapat menggores kisah sukses dimasa depan.. Amin Ya Rab...
13. Temans seperjuangan Wisma Darussalam, angkatan tua Brendy, Maxjoy, Bayu, Q-Chong, Widy Kun dengan celotehannya, Adi Paimun, Zam-zam dan angkatan yang masih imut-imut Regalaw, Yudi, Hendra dengan

kepolosan, Ridwan yg irit air (jarang mandi), Petrik Noah terimakasih atas dukungan dan Do'a-nya.

14. Teman-teman Ta'mir Masjid Anwarrasyid Mas Andre, Mas Arif, Mas Wintolo, Mas Muslim, Fajar, Agus, Mizan, Dede, Mas Zezen, Ainun terimakasih yang sudah menularkan virus semangat.
15. Si Black Kawasaki (Kaze R) yang selalu setia menemaniku melang-lang bhuana menyusuri seluruh pelosok Jogja.
16. Mas Ipul yang telah member masukan dan dukungan.
17. Untuk si Fulan yang pernah ikut mewarnai hidup.
18. Seluruh karyawan Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sukijo.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna dan tak luput dari kesalahan dikarenakan keterbatasan waktu dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna perbaikan karya kebaikan Skripsi ini. Semoga laporan Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta 18 Februari 2013

Penulis

Ipan Rudiansyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini sebagai baktiku atas kasih sayang yang kalian berikan.

Mama dan Bapak

Terimah Kasih.....

Ini bukanlah sebuah Hadiah pengganti tapi sebuah karya dari hati.

“Tidak ada harganya suatu pencapaian tanpa ada Integritas di dalamnya”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERSEMPAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1. Latar Belakang	18
1.2. Rumusan Masalah	21
1.3. Tujuan Penelitian	21
1.4. Manfaat Penelitian	22
1.5. Lingkup Masalah.....	22
1.6. Sistematika Penulisan.....	22
BAB II LANDASAN TEORI.....	24

2.1	Penelitian terdahulu	24
2.2	Desain produk	26
2.2.1	Desain	26
2.2.2	Produk	27
2.2.3	Desain Produk.....	28
2.2.4	Siklus Hidup Produk.....	30
2.3	Discrete Based Simplification	32
2.4	Kansei Engineering.....	34
2.4.1	Sejarah Kansei Engineering.....	34
2.4.2	Definisi <i>Kansei</i>	36
2.4.3	Definisi Kansei Engineering	38
2.4.4	Langkah-langkah dalam <i>Kansei Engineering</i>	42
2.4.5	<i>Semantic Differential Technique</i>	43
	BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1	Objek Penelitian.....	46
3.2	Data Penelitian.....	46
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	46
3.4	Tahapan Penelitian.....	47
3.5	Diagram Alir Penelitian	50

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN PRODUK	51
4.1 Identifikasi Masalah.....	51
4.2 Perancangan	51
4.2.1 Inisiasi	51
4.2.2 Kerangka Pikir Desain.....	52
4.2.3 Benchmarking Product	54
4.2.4 Geometri Produk	58
4.2.5 Simplifikasi Diskret.....	59
4.2.6 Spesifikasi bentuk.....	69
4.2.7 Analisis <i>Kansei</i>	73
4.2.8 Transformasi.....	86
4.2.9 Visualisasi 3D.....	91
4.3 Prototyping.....	92
4.4 Pembahasan	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	25
Tabel 4.1 <i>Kansei words</i>	77
Tabel 4.2 <i>Kansei words</i> elemen kategori teknis	78
Tabel 4.3 Penilaian teknik <i>semantic differential</i>	78
Tabel 4.4 Uji validitas.....	80
Tabel 4.5 Uji realibelitas.....	81
Tabel 4.6 Nilai rata-rata <i>kanseli words</i> setiap sampel produk	82
Tabel 4.7 Identifikasi skor tertinggi setiap item	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tiga jenis produk yang digunakan.....	28
Gambar 2.2 Siklus Produk	32
Gambar 2.3 Discrete based geometrical simplification principle.....	33
Gambar 2.4 Prinsip kerja <i>Kansei Engineering</i>	39
Gambar 2.5 Pengelompokan kata-kata <i>Kansei</i>	42
Gambar 2.6 Kuesioner <i>semantic differential</i>	44
Gambar 3.1 <i>Flow chart</i> penelitian	50
Gambar 4.1 Kerangka pikir desain	53
Gambar 4.2 Inovasi produk mainan kreatif yang mengacu pada mainan duplo.....	54
Gambar 4.3 Inovasi produk mainan kreatif yang mengacu pada Fischer Technik....	54
Gambar 4.4 Inovasi produk mainan kreatif yang mengacu pada mainan Gears	55
Gambar 4.5 Inovasi produk mainan kreatif yang mengacu pada mainan K'Nex.....	55
Gambar 4.6 Inovasi produk mainan kreatif yang mengacu pada Krinkles.....	56
Gambar 4.7 Inovasi produk mainan kreatif yang mengacu pada Lego	56
Gambar 4.8 Inovasi produk mainan kreatif yang mengacu pada Lincoln Logs	56
Gambar 4.9 Inovasi produk mainan kreatif yang mengacu pada Tinkertoy	57
Gambar 4.10 Inovasi produk mainan kreatif yang mengacu pada Zome Tool.....	57
Gambar 4.11 Inovasi produk mainan kreatif yang mengacu pada Zoob	58
Gambar 4.12 Teknik penguncian batu candi	59
Gambar 4.13 Bahan sketsa candi	60
Gambar 4.14 Proses diskretisasi sketsa candi tampak atas.....	62

Gambar 4.15 Proses diskretisasi sketsa candi tampak depan	63
Gambar 4.16 Identifikasi objek sel sketsa candi tampak atas.....	64
Gambar 4.17 Identifikasi objek sel sketsa candi tampak depan	65
Gambar 4.18 Asosiasi bentuk skala faktor $\alpha = 1/16$	66
Gambar 4.19 Asosiasi bentuk skala faktor $\alpha = 1/16$ dan $\alpha = 1/4$	67
Gambar 4.20 Asosiasi bentuk skala faktor $\alpha = 1/16$, $\alpha = 1/4$, dan $\alpha = 1$	67
Gambar 4.21 Gambar konstruksi candi hasil asosiasi 3 skala faktor.....	68
Gambar 4.22 Spesifikasi model tampak atas (komponen dasar).....	70
Gambar 4.23 Spesifikasi model tampak depan (komponen dasar).....	71
Gambar 4.24 Spesifikasi model (Komponen aksesoris dasar)	72
Gambar 4.25 Spesifikasi model (Komponen aksesoris kompleks)	73
Gambar 4.26 Produk mainan kreatif Lego, Duplo, dan Lincoln-log	74
Gambar 4.27 Produk mainan kreatif Fischer Tecnic, TinkerToy, dan Zome Tool	75
Gambar 4.28 Produk mainan kreatif Krinkles, K-Nex, dan Zoob	75
Gambar 4.29 Ekstraksi <i>kansei words</i>	77
Gambar 4.30 rancangan Kuesioner untuk sampel produk lego (A)	79
Gambar 4.31 Perbandingan nilai <i>kansei words</i> pada setiap produk	83
Gambar 4.32 Tiga produk dengan skor tertinggi	83
Gambar 4.33 grafik linier rata-rata total sampel produk.	84
Gambar 4.34 Filosofis sebagai acuan parameter desain (batu dasar dan pengunci)... <td>87</td>	87
Gambar 4.35 Filosofis sebagai acuan parameter desain (stupa, penopang stupa, dan gapura)	87

Gambar 4. 36 Pemetaan parameter desain terhadap item kategori	88
Gambar 4.37 konsep desainkomponen mainan kretif candi	89
Gambar 4.38 Pengadobsian item kategori	90
Gambar 4.39 Visualisasi 3D	92
Gambar 4.40 Aktifitas prototiping	93
Gambar 4.41 Prototipe mainan kreatif bongkar-rakit candi	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Desain Koesioner SD untuk Sampel Produk A dan B	100
Lampiran 2 Desain Koesioner SD untuk Sampel Produk C dan D	101
Lampiran 3 Desain Koesioner SD untuk Sampel Produk E dan F	102
Lampiran 4 Desain Koesioner SD untuk Sampel Produk G dan H	103
Lampiran 5 Desain Koesioner SD untuk Sampel Produk I	104
Lampiran 6 Uji Validitas dan Realibelitas.....	105
Lampiran 7 Bentuk Mal	115
Lampiran 8 Susunan Rangkaian	116
Lanjutan Lampiran 8.....	117
Lanjutan Lampiran 8.....	118
Lanjutan Lampiran 8.....	119
Lampiran 9 Eliminasi Bentuk Komponen	120
Lampiran 10 Komponen Dasar dan Aksesoris	121
Lampiran 11 Pengadobsian Item Kategori ke dalam Desain.....	122
Lanjutan Lampiran 11.....	123
Lanjutan Lampiran 11.....	124
Lanjutan Lampiran 11.....	125
Lanjutan Lampiran 11.....	126
Lanjutan Lampiran 11.....	127

**DESAIN MAINAN KREATIF BONGKAR-RAKIT CANDI
(STUDI KASUS: OBJEK WISATA CANDI PRAMBANAN)**

Ipan Rudiansyah

07660014

Program Studi Teknik Industri Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

ABSTRAK

Candi adalah bagunan peninggalan budaya yang banyak ditemukan di Indonesia. Dari beberapa bentuk candi yang ada di Indonesia, penelitian ini memilih candi prambanan sebagai sumber dalam pembuatan mainan bongkar-rakit candi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan rancangan sebuah mainan kreatif bongkar-rakit yang berfilosofi candi dengan cara mendiskretisasi geometrik candi metode discrete based simplification dan mentranslasi citra produk yang diinginkan pengguna ke dalam rancangan produk mainan dengan menerapkan Kansei Engineering. Discrete Based Simplification adalah suatu prinsip penyederhanaan diskrit berbasis geometris, Penyederhanaan ini pada prinsipnya adalah pendiskretisasi objek Euclidean pada ukuran grid tertentu dan kemudian berlanjut pada ukuran grid yang lebih detail atau rinci. Kansei Engineering merupakan sebuah metode sebagai jembatan atas keinginan konsumen terhadap desain produk yang diinginkan , dengan cara mendefinisikan keinginan konsumen yang teridentifikasi melalui kata-kata kansei kedalam desain produk. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan produk mainan bongkar-rakit candi yang didapat dari 6 sampel produk terpilih untuk 14 pasang item kategori dari 20 kansei words.

Kata kunci : Kansei Engineering, Discrete Based Simplification, Candi, Mainan.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Struktur perekonomian dunia mengalami transformasi dengan cepat seiring dengan pertumbuhan ekonomi, dari yang tadinya berbasis sumber daya alam (SDA) sekarang menjadi berbasis sumber daya manusia (SDM), dari era pertanian ke era industri dan informasi. Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep ekonomi di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan *stock of knowledge* dari SDM sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Alvin Toffler (1980) dalam teorinya melakukan pembagian gelombang peradaban ekonomi kedalam tiga gelombang. Gelombang pertama adalah gelombang ekonomi pertanian. Kedua, gelombang ekonomi industri. Ketiga adalah gelombang ekonomi informasi. Kemudian diprediksikan gelombang keempat yang merupakan gelombang ekonomi kreatif dengan berorientasi pada ide dan gagasan kreatif.

Howkins (2001) dalam bukunya *The Creative Economy* menemukan kehadiran gelombang ekonomi kreatif setelah menyadari pertama kali pada tahun 1996 ekspor karya hak cipta Amerika Serikat mempunyai nilai penjualan sebesar US\$ 60,18 miliar yang jauh melampaui ekspor sektor lainnya seperti otomotif, pertanian, dan pesawat. Menurut Howkins ekonomi baru telah muncul seputar industri kreatif yang dikendalikan oleh hukum kekayaan intelektual seperti paten, hak cipta, merek, royalti dan desain. Ekonomi kreatif merupakan

pengembangan konsep berdasarkan aset kreatif yang berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi (Dos Santos, 2007). Konsep Ekonomi Kreatif ini semakin mendapat perhatian utama di banyak negara karena dapat memberikan kontribusi nyata terhadap perekonomian. Ekonomi kreatif mulai terdengar di Indonesia saat pemerintah mencari cara untuk meningkatkan daya saing produk nasional dalam menghadapi pasar global. Pemerintah melalui Departemen Perdagangan yang bekerja sama dengan Departemen Perindustrian dan Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (UKM) serta didukung oleh KADIN kemudian membentuk tim *Indonesia Design Power* 2006-2010 yang bertujuan untuk menempatkan produk Indonesia menjadi produk yang dapat diterima di pasar internasional namun tetap memiliki karakter nasional. Setelah menyadari akan besarnya kontribusi ekonomi kreatif terhadap negara maka pemerintah selanjutnya melakukan studi yang lebih intensif dan meluncurkan cetak biru pengembangan ekonomi kreatif.

Salah satu produk dalam bidang ekonomi kreatif yang menjadi perhatian di Indonesia adalah mainan. Mainan merupakan bisnis yang sangat prospektif di Indonesia karena didukung dengan jumlah penduduk yang dapat dibilang banyak yaitu berkisar ±241 juta jiwa pada akhir tahun 2011. Faktor banyaknya jumlah penduduk yang seharusnya menjadi peluang bagi produk dalam Negeri justru dimanfaatkan oleh produk asing. Hal ini terlihat dari banyaknya barang-barang impor yang berasal dari Cina, Hongkong, dan Taiwan yang memenuhi pasar mainan Indonesia. Gabungan Pengusaha Makanan Minuman Indonesia

(Gapmmi), pada 2011 mengumumkan kenaikan angka impor mainan anak-anak sebesar 30,7%. Dengan nilai impor selama 10 bulan tahun 2011 sebesar US\$ 60,237 juta naik 30,7% dari tahun lalu sebesar US\$ 46,08 juta dan ironisnya pada data Gapmmi tersebut tidak terdapat data ekspor. Banyaknya mainan anak yang diimpor setiap tahunnya, menunjukan besarnya permintaan mainan anak di Indonesia. Hal ini setidaknya menjadi tantangan sekaligus peluang bisnis yang menjanjikan bagi produsen mainan anak dalam negeri untuk dapat lebih berkreasi dan berinovasi dalam persaingan bisnis.

Hal yang wajar jika industri mainan memiliki dampak ekonomi yang besar, karena mainan memiliki fungsi yang sangat penting dalam keberadaan manusia. Seorang ahli psikolog pernah mengatakan mainan merupakan hasil kreatifitas yang berawal dari imajinasi yang muncul dalam pikiran dan divisualisasikan ke dalam bentuk benda-benda berwujud yang ada disekitarnya kemudian berusaha menjadikan benda-benda tersebut menjadi benda yang nyata seperti yang ada pada pikirannya. Mainan merupakan budaya yang tidak bisa lepas dari manusia, terlebih Indonesia, Negeri yang memiliki banyak kemajemukan seni, budaya, bahasa, adat-istiadat, dan agama atau kepercayaan. Salah satu kemajemukan dari sisi budaya dan agama dapat dilihat dari hasil peninggalan budaya seperti bangunan. Candi merupakan bangunan peninggalan budaya yang banyak ditemukan di Indonesia, tidak banyak ditemukan di negara lain. Hal ini dapat diangkat dalam isu bisnis mainan dan juga sebagai media

pembelajaran bagi anak-anak untuk mengenal kebudayaan dan situs peninggalan budaya yang pernah ada.

Dari uraian diatas penulis berinisiatif untuk membuat desain produk mainan yang memiliki nilai budaya, budaya yang dimaksud adalah candi. desain mainan kreatif bongkar-rakit yang berfilosofi candi dengan menggunakan metode *descrete base simplification* dan *Kansei Engineering*. diharapkan desain produk ini nantinya dapat direalisasikan kedalam produk yang memenuhi kebutuhan pasar sekaligus menjadi media edukasi anak-anak Indonesia untuk lebih mengenal budaya,

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pendiskretisasi dari geometrik candi dan bagaimana penerapan metode *Kansei Enginering* Tipe I dalam pengembangan produk mainan bongkar-rakit yang berfilosofi candi atau pada bab-bab selanjutnya disebut mainan bongkar-rakit candi ?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendesain sebuah mainan kreatif bongkar-rakit candi dengan mendiskretisasi geometri candi dan menerapkan *Kansei Engineering*.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah: Mendapatkan desain mainan kreatif bongkar-rakit yang sesuai dengan selera konsumen berdasarkan konsep *Kansei Engineering*.

1.5. Lingkup Masalah

Penelitian dilakukan dalam lingkup tertentu dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada objek wisata bangunan candi prambanan dan candi borobudur.
2. Desain mainan berdasarkan fitur bangunan candi.
3. Penelitian melibatkan guru atau pendidik anak berusia dari 5-10 tahun (guru TK dan guru SD) dan ahli kejiwaan anak.
4. Metode yang digunakan *Kansei Engineering* Tipe I.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagian utama sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan asumsi serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang uraian teori, landasan konseptual dan informasi yang diambil dari literatur yang ada. Sesuai dengan yang dibutuhkan selama proses desain

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan tentang objek penelitian, data penelitian, metode pengumpulan data dan instrument penelitian beserta diagram alir penelitian.

BAB 4 ANALISIS DAN INTERPRETASI HASIL

Dalam bab ini diuraikan tentang analisis desain bentuk dasar, analisis metode *kansei engineering* yang akan dikembangkan, beserta perancangan pengembangannya. Kemudian dilanjutkan dengan implementasi ke dalam bentuk prototype yang dibangun berdasarkan hasil analisis dan perancangan serta pembahasan.

BAB 5 PENUTUP

Dalam bab ini diuraikan tentang kesimpulan yang didapat setelah pelaksanaan skripsi ini, beserta saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan produk di masa yang akan datang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari analisis dan pembahasan pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahawa, metode *discrete based simplification* (DBS) dapat membantu dalam proses penyederhanaan bentuk geometri candi yang sangat komplek menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan, tetapi dengan penambahan beberapa rule yang mampu mengakomodasi kelemahan-kelemahan DBS seperti asosiasi bentuk pada bagaian stupa candi dan penopang stupa. Dalam perancangan mainan kreatif bongkar-rakit candi *Kansei engineering* Tipe I dapat diterapkan dengan mempertimbangkan beberapa *constraint* agar tidak mengurangi nilai filosofis.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan bisa mencoba metode *Kansei Engineering* dengan tipe yang lain dan dengan kansei words yang lebih banyak.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan ada penambahan metode diskretisasi yang dapat mengakomodasi permasalahan bentuk yang komplek.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada proses pengumpulan *kansei words* dilengkapi dengan produk tidak hanya berupa gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akao. Y. 1990. *Quality Function Deployment History in Japan*. International Academy for Quality Book Series. Vol. 3. 1990: Hansa Publisher.
- Cano.N, N. Seru, dan F. Takahashi. 1984. *Attractive quality and must be quality*. in Quality. 1984. thing. 39-44.
- Ciputra, 2012. *Definisi Ekonomi Kreatif* dalam: <http://arifh.blogdetik.com/ekonomi-kreatif/> diakses pada Senin, 28 Januari 2012, 10:40 WIB
- Depdikbud. 1993. *Candi Wahana*. Laporan panitia pemugaran Candi Wahana Candi Rara Jonggrang Prambanan. Yogyakarta
- Dumarcay. 2007. *Candi Sewu Arsitektur Bangunan Agama Budha di Jawa*. Jakarta. Diterjemahkan: Winarsih Arifin.
- G. Largeau-skapin, E. Andres.2007 *Two discrete-euclidean operation based on the scaling transform*, dalam: Discrete Geometry for Computer Imagery, LNCS, Szeged,Hungary, 2006, pp. 41–52
- Gaëlle, Largeau-Skapin and Andres, Eric. 2008. *Discrete-Euclidean Operations*. Chasseneuil : Journal Laboratoire SIC Université de Poitiers.
- Ganjing, G. 2011. *Candi Prambanan Yogyakarta* dalam:
<http://www.yogyes.com/id/yogyakarta-tourism-object/candi/prambanan/image.google.com/> diunduh pada Rabu 28 November 2012, 09:43 WIB
- Gapmmi. 2011. *Puyeng, Anak-anak Indonesia Jadi Sasaran Paling “Seksi” Produk Mainan Impor* dalam <http://www.lensaIndonesia.com/2011/11/16/puyeng-anak-anak-Indonesia-jadi-sasaran-paling-seksi-produk-mainan-impor.html/> diunduh pada Rabu 21 November 2012, 08:40 WIB.

- Green, EP dan V. Rao. 1971. *Conjoint Measurement for Measuring judgmental Data.* Journal of Marketing Research, Vol. 8, No.3, pp. 355-363.
- Harsokoesoemo, H. Darmawan. 2000, *Pengantar Perancangan Teknik.* Jakarta : Depdiknas.
- Ishihara, S. Nagamachi, M. & Ishihara, K. 1995. *Neural networks kansei expert system for wrist watch design.* Advances in Human Factors/Ergonomics, pp.Vol. 20 Part 1, pp 167-172.
- Mamaghani dan Ebrahimi. 2010. *A Kansei Engineering Approach to Design a Scissors.* International Conference: Iran University of Science & Technology, Iran.
- Nagamachi, M and Lokman, A. M. 2003. *Inovation of Kansei Engineering.* Tokyo: CRC Press
- Nagamachi, M. 1995. *Kansei Engineering: A new ergonomic consumer-oriented technology for product development.* International Journal of Industrial Ergonomics.
- Nagamachi, M. 2001. *Workshop 2 on Kansei Engineering.* International Conference on Affective Human Factors Design, Singapore, 2001
- Nagamachi, M. 2011. *Kansei/Affective Engineering.* New York: CRC Press
- Prabowo dan Yusnitasari. 2001. *Aplikasi Lotus-Notes Pada Alat Pengumpul Data Dalam Bentuk Skala.* Proceedings, Komputer and Sistem Intelijen (KOMMIT 2002), Gunadarma. Jakarta.
- Schütte, Simon. 2002. *Designing Feelings into Products: Integrating Kansei Engineering Methodology in Product Development.* Thesis no.946 Institute of Technology Linköping Universitet.
- Tahid, Ir. Suwarno dan Yunia Dwi Nurcahyati. 2007, *Konsep Teknologi Dalam Pengembangan Produk Industri.* Jakarta : Kencana Pranda Media.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

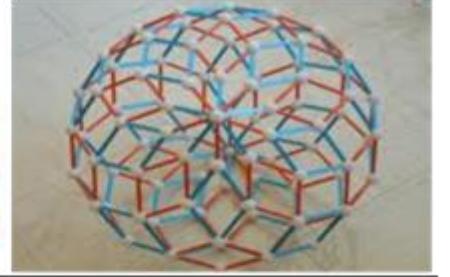
Lampiran 1
Desain Koesioner SD untuk Sampel Produk A dan B

		Lego (A)							Duplo (B)								
No	<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>
1	Mono croom								Colourful								Colourful
2	Tidak Aman								Aman								Aman
3	Sulit								Mudah								Mudah
4	Gelap								Cerah								Cerah
5	Komplek								Sederhana								Sederhana
6	Homogen								Multi Varian								Multi Varian
7	Kasar								Halus								Halus
8	Berat								Ringan								Ringan
9	Biasa								Unik								Unik
10	Kecil								Besar								Besar
11	Penguncian Lenggar								Penguncian Erat								Penguncian Erat
12	Tidak awet								Awet								Awet
13	Tidak Artistik								Artistik								Artistik
14	Non Tematik								Tematik								Tematik

Lampiran 2
Desain Koesioner SD untuk Sampel Produk C dan D

																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
<p style="text-align: center;">Lincoln Log (C)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th><i>Unfavorable</i></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th><i>Favorable</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>Mono croom</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Colourful</td></tr> <tr><td>2</td><td>Tidak Aman</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Aman</td></tr> <tr><td>3</td><td>Sulit</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Mudah</td></tr> <tr><td>4</td><td>Gelap</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Cerah</td></tr> <tr><td>5</td><td>Komplek</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Sederhana</td></tr> <tr><td>6</td><td>Homogen</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Multi Varian</td></tr> <tr><td>7</td><td>Kasar</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Halus</td></tr> <tr><td>8</td><td>Berat</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Ringan</td></tr> <tr><td>9</td><td>Biasa</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Unik</td></tr> <tr><td>10</td><td>Kecil</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Besar</td></tr> <tr><td>11</td><td>Penguncian Lenggar</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Penguncian Erat</td></tr> <tr><td>12</td><td>Tidak awet</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Awet</td></tr> <tr><td>13</td><td>Tidak Artistik</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Artistik</td></tr> <tr><td>14</td><td>Non Tematik</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Tematik</td></tr> </tbody> </table>	No	<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>	1	Mono croom								Colourful	2	Tidak Aman								Aman	3	Sulit								Mudah	4	Gelap								Cerah	5	Komplek								Sederhana	6	Homogen								Multi Varian	7	Kasar								Halus	8	Berat								Ringan	9	Biasa								Unik	10	Kecil								Besar	11	Penguncian Lenggar								Penguncian Erat	12	Tidak awet								Awet	13	Tidak Artistik								Artistik	14	Non Tematik								Tematik	<p style="text-align: center;">Fischer Tecnic (D)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th><i>Unfavorable</i></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th><i>Favorable</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>Mono croom</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Colourful</td></tr> <tr><td>2</td><td>Tidak Aman</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Aman</td></tr> <tr><td>3</td><td>Sulit</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Mudah</td></tr> <tr><td>4</td><td>Gelap</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Cerah</td></tr> <tr><td>5</td><td>Komplek</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Sederhana</td></tr> <tr><td>6</td><td>Homogen</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Multi Varian</td></tr> <tr><td>7</td><td>Kasar</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Halus</td></tr> <tr><td>8</td><td>Berat</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Ringan</td></tr> <tr><td>9</td><td>Biasa</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Unik</td></tr> <tr><td>10</td><td>Kecil</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Besar</td></tr> <tr><td>11</td><td>Penguncian Lenggar</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Penguncian Erat</td></tr> <tr><td>12</td><td>Tidak awet</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Awet</td></tr> <tr><td>13</td><td>Tidak Artistik</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Artistik</td></tr> <tr><td>14</td><td>Non Tematik</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Tematik</td></tr> </tbody> </table>	No	<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>	1	Mono croom								Colourful	2	Tidak Aman								Aman	3	Sulit								Mudah	4	Gelap								Cerah	5	Komplek								Sederhana	6	Homogen								Multi Varian	7	Kasar								Halus	8	Berat								Ringan	9	Biasa								Unik	10	Kecil								Besar	11	Penguncian Lenggar								Penguncian Erat	12	Tidak awet								Awet	13	Tidak Artistik								Artistik	14	Non Tematik								Tematik
No	<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	Mono croom								Colourful																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	Tidak Aman								Aman																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	Sulit								Mudah																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	Gelap								Cerah																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	Komplek								Sederhana																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	Homogen								Multi Varian																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	Kasar								Halus																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	Berat								Ringan																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	Biasa								Unik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	Kecil								Besar																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	Penguncian Lenggar								Penguncian Erat																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	Tidak awet								Awet																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	Tidak Artistik								Artistik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	Non Tematik								Tematik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
No	<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	Mono croom								Colourful																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	Tidak Aman								Aman																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	Sulit								Mudah																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	Gelap								Cerah																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	Komplek								Sederhana																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	Homogen								Multi Varian																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	Kasar								Halus																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	Berat								Ringan																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	Biasa								Unik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	Kecil								Besar																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	Penguncian Lenggar								Penguncian Erat																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	Tidak awet								Awet																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	Tidak Artistik								Artistik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	Non Tematik								Tematik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				

Lampiran 3
Desain Koesioner SD untuk Sampel Produk E dan F

 	 																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
<p>Tinker Toy (E)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th><i>Unfavorable</i></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th><i>Favorable</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>Mono croom</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Colourful</td></tr> <tr><td>2</td><td>Tidak Aman</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Aman</td></tr> <tr><td>3</td><td>Sulit</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Mudah</td></tr> <tr><td>4</td><td>Gelap</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Cerah</td></tr> <tr><td>5</td><td>Komplek</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Sederhana</td></tr> <tr><td>6</td><td>Homogen</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Multi Varian</td></tr> <tr><td>7</td><td>Kasar</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Halus</td></tr> <tr><td>8</td><td>Berat</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Ringan</td></tr> <tr><td>9</td><td>Biasa</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Unik</td></tr> <tr><td>10</td><td>Kecil</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Besar</td></tr> <tr><td>11</td><td>Penguncian Lenggar</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Penguncian Erat</td></tr> <tr><td>12</td><td>Tidak awet</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Awet</td></tr> <tr><td>13</td><td>Tidak Artistik</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Artistik</td></tr> <tr><td>14</td><td>Non Tematik</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Tematik</td></tr> </tbody> </table>	No	<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>	1	Mono croom								Colourful	2	Tidak Aman								Aman	3	Sulit								Mudah	4	Gelap								Cerah	5	Komplek								Sederhana	6	Homogen								Multi Varian	7	Kasar								Halus	8	Berat								Ringan	9	Biasa								Unik	10	Kecil								Besar	11	Penguncian Lenggar								Penguncian Erat	12	Tidak awet								Awet	13	Tidak Artistik								Artistik	14	Non Tematik								Tematik	<p>Zome Tool (F)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th><i>Unfavorable</i></th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th><i>Favorable</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>Mono croom</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Colourful</td></tr> <tr><td>2</td><td>Tidak Aman</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Aman</td></tr> <tr><td>3</td><td>Sulit</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Mudah</td></tr> <tr><td>4</td><td>Gelap</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Cerah</td></tr> <tr><td>5</td><td>Komplek</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Sederhana</td></tr> <tr><td>6</td><td>Homogen</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Multi Varian</td></tr> <tr><td>7</td><td>Kasar</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Halus</td></tr> <tr><td>8</td><td>Berat</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Ringan</td></tr> <tr><td>9</td><td>Biasa</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Unik</td></tr> <tr><td>10</td><td>Kecil</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Besar</td></tr> <tr><td>11</td><td>Penguncian Lenggar</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Penguncian Erat</td></tr> <tr><td>12</td><td>Tidak awet</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Awet</td></tr> <tr><td>13</td><td>Tidak Artistik</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Artistik</td></tr> <tr><td>14</td><td>Non Tematik</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Tematik</td></tr> </tbody> </table>	No	<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>	1	Mono croom								Colourful	2	Tidak Aman								Aman	3	Sulit								Mudah	4	Gelap								Cerah	5	Komplek								Sederhana	6	Homogen								Multi Varian	7	Kasar								Halus	8	Berat								Ringan	9	Biasa								Unik	10	Kecil								Besar	11	Penguncian Lenggar								Penguncian Erat	12	Tidak awet								Awet	13	Tidak Artistik								Artistik	14	Non Tematik								Tematik
No	<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	Mono croom								Colourful																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	Tidak Aman								Aman																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	Sulit								Mudah																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	Gelap								Cerah																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	Komplek								Sederhana																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	Homogen								Multi Varian																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	Kasar								Halus																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	Berat								Ringan																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	Biasa								Unik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	Kecil								Besar																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	Penguncian Lenggar								Penguncian Erat																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	Tidak awet								Awet																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	Tidak Artistik								Artistik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	Non Tematik								Tematik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
No	<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	Mono croom								Colourful																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	Tidak Aman								Aman																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	Sulit								Mudah																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	Gelap								Cerah																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	Komplek								Sederhana																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	Homogen								Multi Varian																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	Kasar								Halus																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	Berat								Ringan																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	Biasa								Unik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	Kecil								Besar																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	Penguncian Lenggar								Penguncian Erat																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	Tidak awet								Awet																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	Tidak Artistik								Artistik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	Non Tematik								Tematik																																																																																																																																																																																																																																																																																																				

Lampiran 4

Desain Koesisioner SD untuk Sampel Produk G dan H

		Krinkles (G)							K-Nex (H)								
No	<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>	1	2	3	4	5	6	7	<i>Favorable</i>
1	Mono croom								Colourful								Colourful
2	Tidak Aman								Aman								Aman
3	Sulit								Mudah								Mudah
4	Gelap								Cerah								Cerah
5	Komplek								Sederhana								Sederhana
6	Homogen								Multi Varian								Multi Varian
7	Kasar								Halus								Halus
8	Berat								Ringan								Ringan
9	Biasa								Unik								Unik
10	Kecil								Besar								Besar
11	Penguncian Lenggar								Penguncian Erat								Penguncian Erat
12	Tidak awet								Awet								Awet
13	Tidak Artistik								Artistik								Artistik
14	Non Tematik								Tematik								Tematik

Lampiran 5

Desain Koesisioner SD untuk Sampel Produk I



No	Unfavorable	Zoob (I)							Favorable
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Mono croom								Colourful
2	Tidak Aman								Aman
3	Sulit								Mudah
4	Gelap								Cerah
5	Komplek								Sederhana
6	Homogen								Multi Varian
7	Kasar								Halus
8	Berat								Ringan
9	Biasa								Unik
10	Kecil								Besar
11	Penguncian Lenggar								Penguncian Erat
12	Tidak awet								Awet
13	Tidak Artistik								Artistik
14	Non Tematik								Tematik

Lampiran 6
Uji Validitas dan Realibelitas

LEGO (A)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.732	.743	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Lego_1	68.3429	36.350	.352	.346	.719
Lego_2	69.3143	36.987	.337	.379	.722
Lego_3	68.6857	34.222	.364	.301	.715
Lego_4	68.6571	35.291	.324	.365	.719
Lego_5	69.4857	33.198	.397	.312	.711
Lego_6	69.4286	35.664	.291	.358	.723
Lego_7	68.6571	35.879	.322	.498	.720
Lego_8	70.9714	30.087	.615	.624	.679
Lego_9	69.6571	35.644	.271	.419	.725
Lego_10	70.4286	32.546	.370	.509	.716
Lego_11	69.0571	36.055	.337	.275	.719
Lego_12	69.2857	34.857	.334	.395	.718
Lego_13	69.1714	34.793	.232	.430	.733
Lego_14	71.6286	32.887	.359	.380	.717

DUPLO (B)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.718	.721	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Duplo_1	69.4286	61.664	.381	.500	.697
Duplo_2	69.4000	64.012	.359	.348	.701
Duplo_3	69.2000	62.871	.390	.497	.697
Duplo_4	69.2857	65.798	.207	.538	.716
Duplo_5	69.2857	66.563	.117	.289	.729
Duplo_6	70.0286	62.499	.439	.498	.693
Duplo_7	69.2286	61.182	.344	.351	.701
Duplo_8	69.9714	58.558	.406	.463	.693
Duplo_9	69.6571	61.467	.399	.372	.695
Duplo_10	70.2571	63.903	.286	.351	.708
Duplo_11	69.2571	64.903	.241	.432	.712
Duplo_12	69.4286	61.017	.369	.493	.698
Duplo_13	69.3714	62.417	.325	.580	.703
Duplo_14	70.4571	59.491	.394	.657	.694

Lincoln_Log (C)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.698	.726	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Lincoln_Log_1	70.8286	39.499	.225	.528	.698
Lincoln_Log_2	70.0571	40.820	.339	.635	.681
Lincoln_Log_3	69.9714	39.793	.366	.630	.676
Lincoln_Log_4	71.8286	40.440	.279	.348	.687
Lincoln_Log_5	70.4000	40.541	.355	.462	.679
Lincoln_Log_6	70.5143	38.551	.410	.717	.670
Lincoln_Log_7	70.2000	37.106	.511	.921	.655
Lincoln_Log_8	71.3429	38.173	.197	.408	.714
Lincoln_Log_9	70.1714	39.499	.351	.728	.678
Lincoln_Log_10	71.4286	40.076	.328	.644	.681
Lincoln_Log_11	70.0857	39.139	.352	.934	.677
Lincoln_Log_12	70.2286	41.358	.189	.645	.698
Lincoln_Log_13	70.2857	39.151	.415	.824	.671
Lincoln_Log_14	69.9143	43.081	.308	.478	.690

Fischer Technic (D)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.718	.721	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Fischer Technic_1	69.4286	61.664	.381	.500	.697
Fischer Technic_2	69.4000	64.012	.359	.348	.701
Fischer Technic_3	69.2000	62.871	.390	.497	.697
Fischer Technic_4	69.2857	65.798	.207	.538	.716
Fischer Technic_5	69.2857	66.563	.117	.289	.729
Fischer Technic_6	70.0286	62.499	.439	.498	.693
Fischer Technic_7	69.2286	61.182	.344	.351	.701
Fischer Technic_8	69.9714	58.558	.406	.463	.693
Fischer Technic_9	69.6571	61.467	.399	.372	.695
Fischer Technic_10	70.2571	63.903	.286	.351	.708
Fischer Technic_11	69.2571	64.903	.241	.432	.712
Fischer Technic_12	69.4286	61.017	.369	.493	.698
Fischer Technic_13	69.3714	62.417	.325	.580	.703
Fischer Technic_14	70.4571	59.491	.394	.657	.694

Tinker Toy (E)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.728	.731	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Tinker Toy_1	69.4286	61.664	.381	.500	.697
Tinker Toy_2	69.4000	64.012	.359	.348	.701
Tinker Toy_3	69.2000	62.871	.390	.497	.697
Tinker Toy_4	69.2857	65.798	.207	.538	.716
Tinker Toy_5	69.2857	66.563	.117	.289	.729
Tinker Toy_6	70.0286	62.499	.439	.498	.693
Tinker Toy_7	69.2286	61.182	.344	.351	.701
Tinker Toy_8	69.9714	58.558	.406	.463	.693
Tinker Toy_9	69.6571	61.467	.399	.372	.695
Tinker Toy_10	70.2571	63.903	.286	.351	.708
Tinker Toy_11	69.2571	64.903	.241	.432	.712
Tinker Toy_12	69.4286	61.017	.369	.493	.698
Tinker Toy_13	69.3714	62.417	.325	.580	.703
Tinker Toy_14	70.4571	59.491	.394	.657	.694

Zome Tool (F)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.626	.641	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Zome Tool_1	66.9714	33.029	.156	.294	.630
Zome Tool_2	67.1714	31.852	.340	.303	.595
Zome Tool_3	67.3143	33.104	.233	.465	.612
Zome Tool_4	66.9143	33.081	.246	.488	.610
Zome Tool_5	67.3429	34.232	.256	.408	.611
Zome Tool_6	67.5143	34.198	.270	.477	.610
Zome Tool_7	67.0571	33.173	.171	.251	.625
Zome Tool_8	67.6286	32.182	.248	.480	.611
Zome Tool_9	67.9429	31.232	.382	.445	.587
Zome Tool_10	68.4000	31.659	.404	.423	.586
Zome Tool_11	67.4000	33.659	.170	.331	.623
Zome Tool_12	67.1714	32.264	.257	.259	.609
Zome Tool_13	67.5143	32.316	.242	.288	.612
Zome Tool_14	68.5714	32.605	.309	.413	.601

Krinkles (G)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.626	.641	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Krinkles_1	62.3714	40.005	.223	.405	.618
Krinkles_2	62.2000	41.753	.236	.356	.612
Krinkles_3	62.1714	43.146	.235	.508	.612
Krinkles_4	63.3429	42.173	.351	.325	.599
Krinkles_5	61.8857	43.398	.214	.548	.615
Krinkles_6	62.4857	41.728	.330	.427	.599
Krinkles_7	62.0286	41.205	.265	.298	.607
Krinkles_8	63.7143	42.563	.189	.517	.619
Krinkles_9	62.3429	41.644	.269	.326	.606
Krinkles_10	63.4571	41.314	.344	.326	.596
Krinkles_11	62.8000	41.988	.290	.487	.604
Krinkles_12	62.1429	40.303	.305	.460	.599
Krinkles_13	63.8286	39.793	.210	.294	.623
Krinkles_14	64.4000	40.541	.252	.410	.610

K-Nex (H)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.763	.770	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
K-Nex_1	65.3429	53.526	.361	.476	.750
K-Nex_2	65.5714	55.017	.356	.414	.751
K-Nex_3	65.5714	51.723	.479	.414	.739
K-Nex_4	66.8286	56.382	.304	.424	.755
K-Nex_5	66.3714	52.770	.463	.356	.741
K-Nex_6	66.2000	53.929	.364	.566	.750
K-Nex_7	65.4000	50.482	.450	.537	.741
K-Nex_8	66.0857	52.610	.364	.359	.751
K-Nex_9	66.2571	55.314	.359	.315	.751
K-Nex_10	66.8286	54.911	.312	.422	.755
K-Nex_11	65.9143	52.375	.468	.604	.740
K-Nex_12	65.7143	53.092	.315	.266	.757
K-Nex_13	65.6857	51.810	.320	.465	.759
K-Nex_14	65.9714	55.087	.427	.446	.747

Zoob (I)

Reliability Statistics

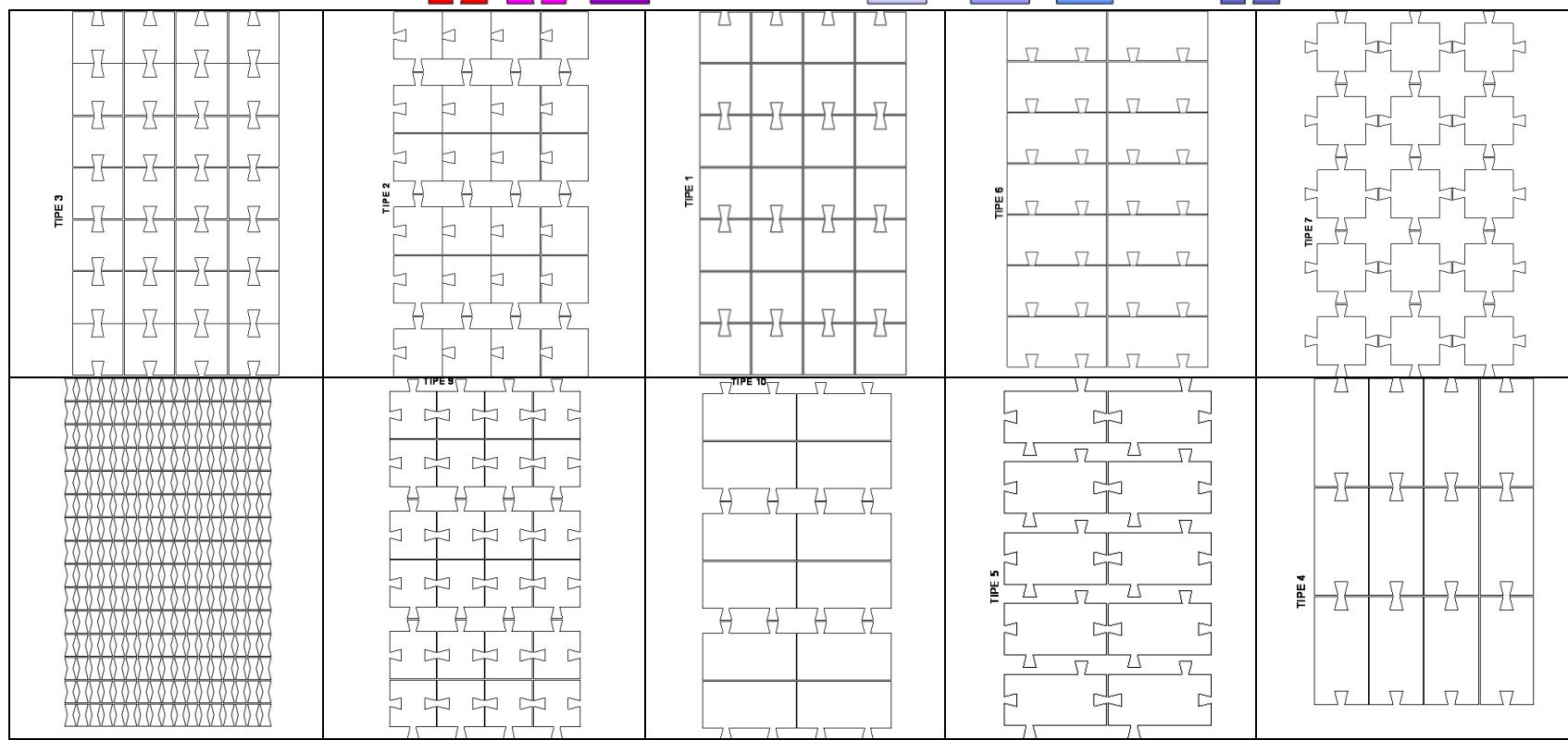
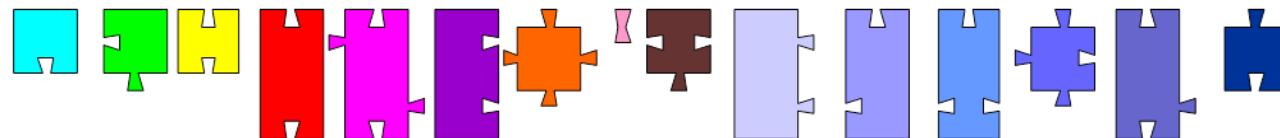
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.714	.732	14

Item-Total Statistics

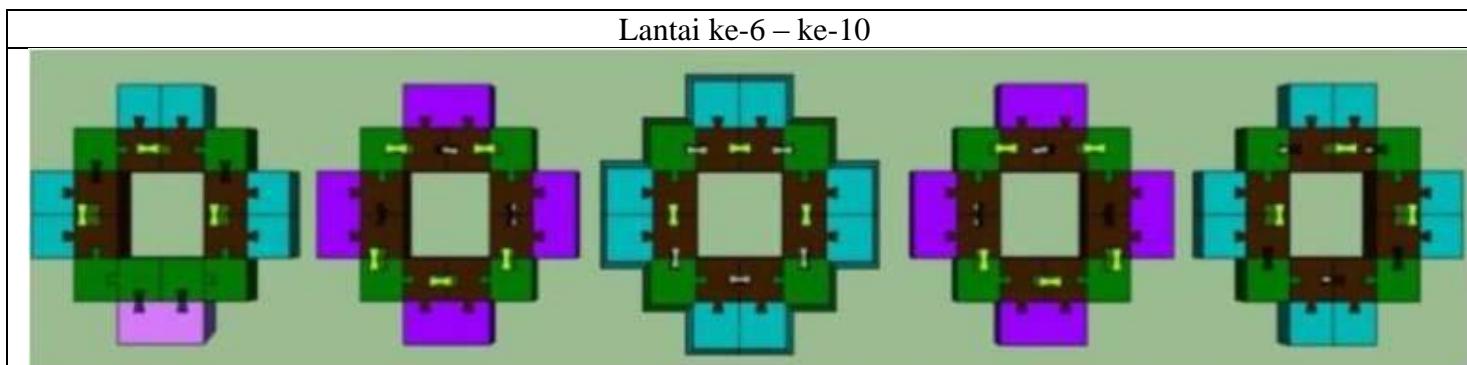
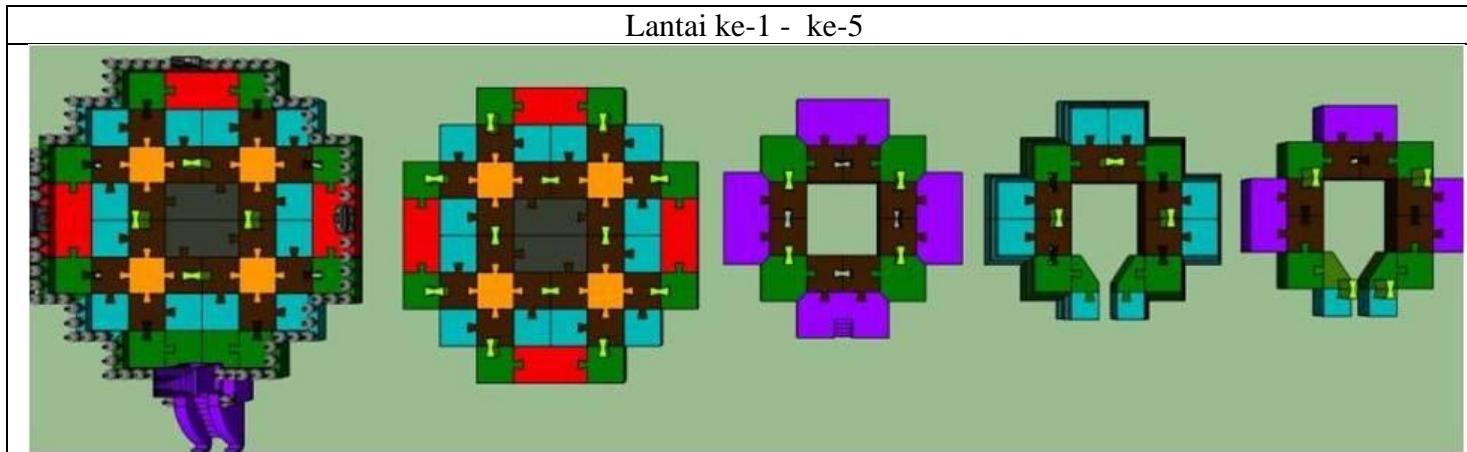
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Zoob_1	62.0857	50.845	.281	.367	.707
Zoob_2	61.9714	51.029	.363	.463	.693
Zoob_3	61.9714	51.617	.479	.586	.683
Zoob_4	63.0571	53.467	.423	.374	.691
Zoob_5	61.6571	52.761	.385	.594	.692
Zoob_6	62.2000	53.224	.376	.429	.694
Zoob_7	61.7143	52.916	.282	.309	.704
Zoob_8	63.4571	53.608	.261	.494	.706
Zoob_9	62.0571	53.467	.291	.334	.702
Zoob_10	63.1714	53.323	.349	.341	.696
Zoob_11	62.5143	53.022	.371	.496	.694
Zoob_12	61.8571	51.950	.326	.449	.698
Zoob_13	63.6286	50.829	.280	.351	.707
Zoob_14	64.1143	52.339	.267	.457	.707

Lampiran 7

Bentuk Mal

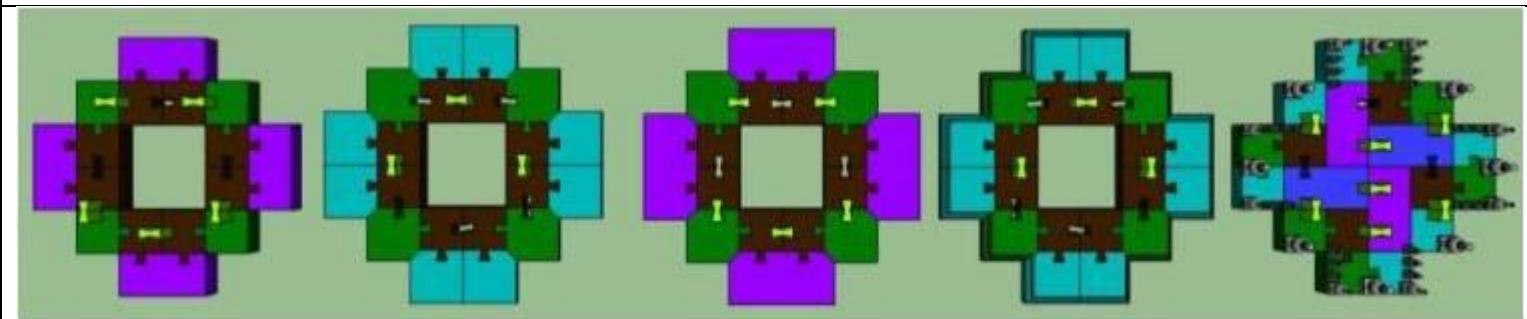


Lampiran 8
Susunan Rangkaian

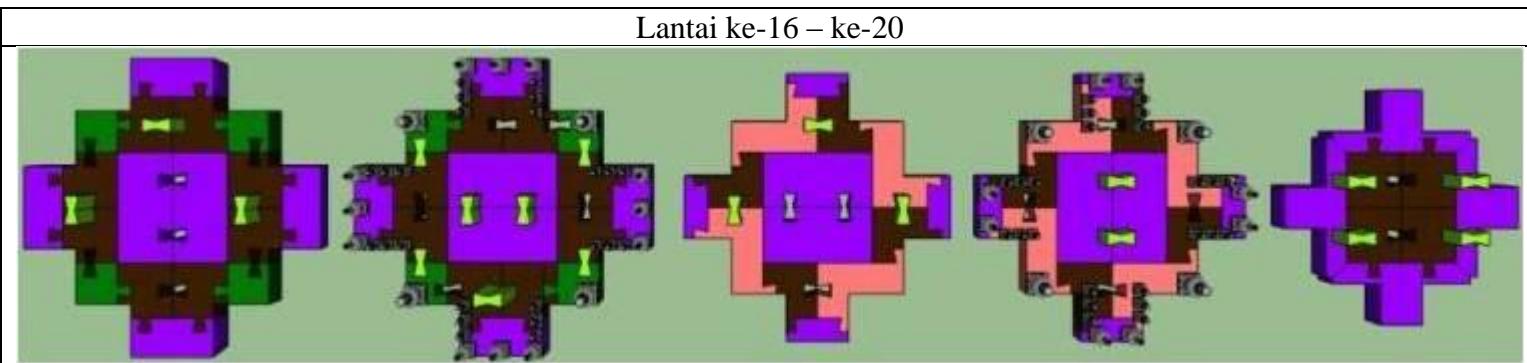


Lanjutan Lampiran 8

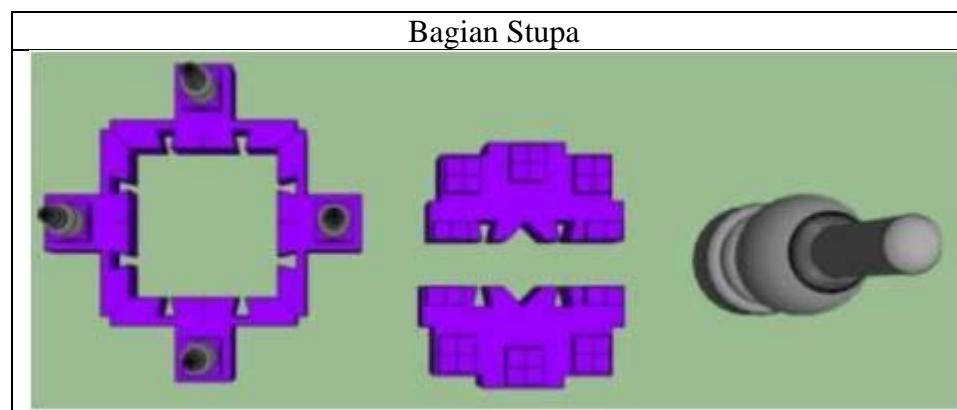
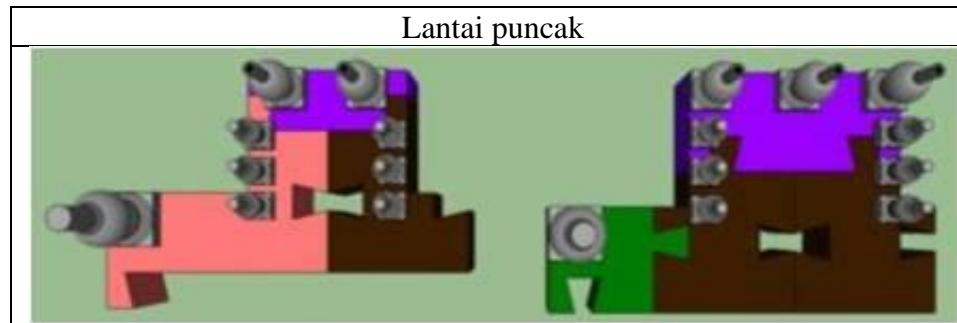
Lantai ke-11 – ke-15



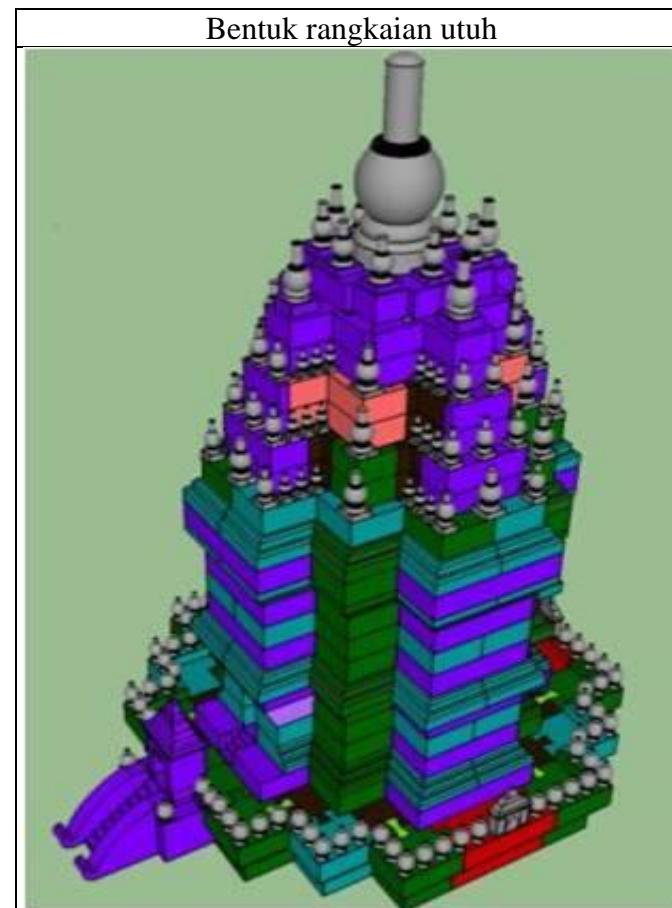
Lantai ke-16 – ke-20



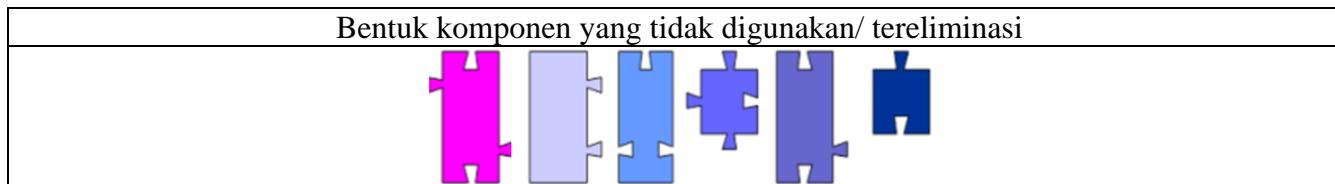
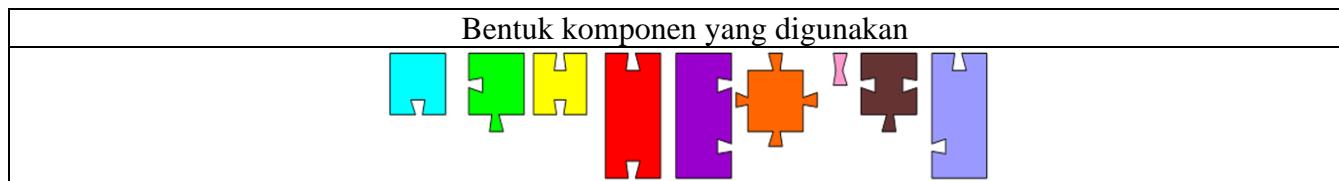
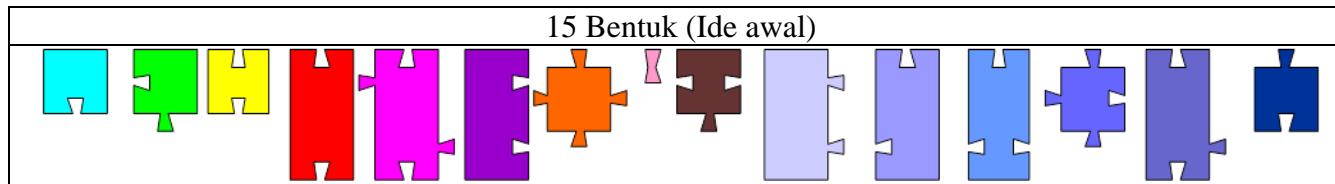
Lanjutan Lampiran 8



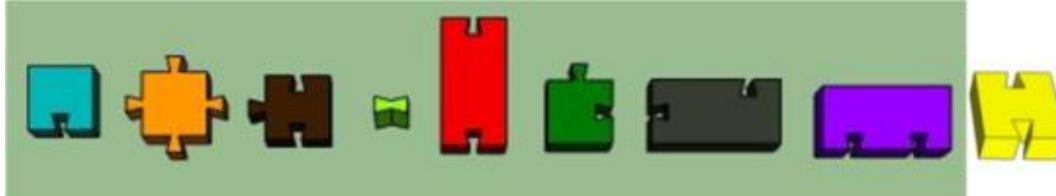
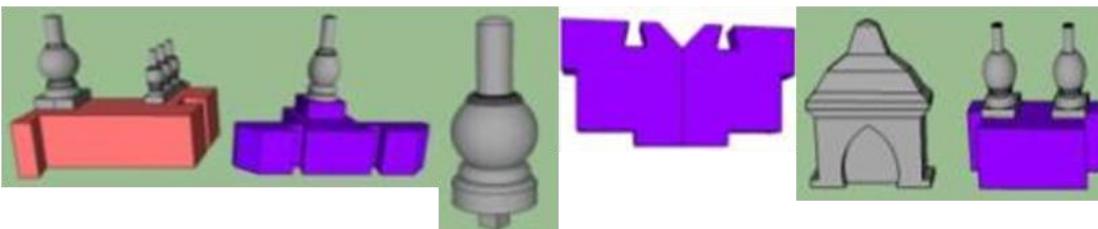
Lanjutan Lampiran 8



Lampiran 9
Eliminasi Bentuk Komponen

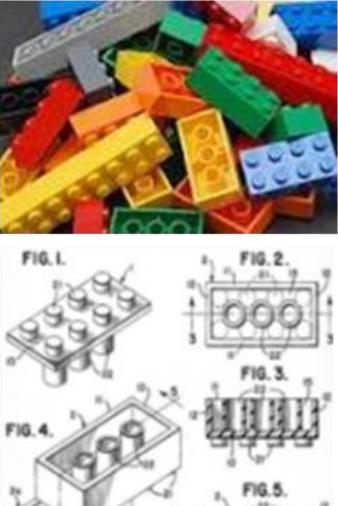
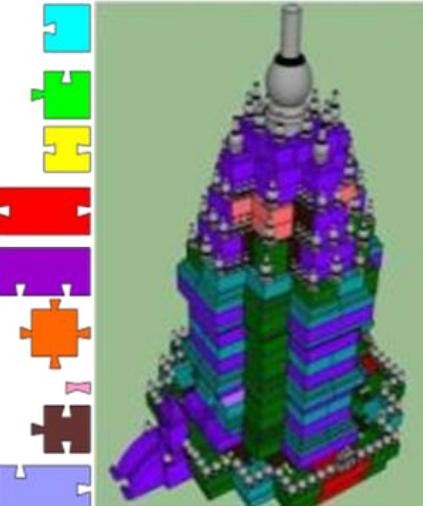
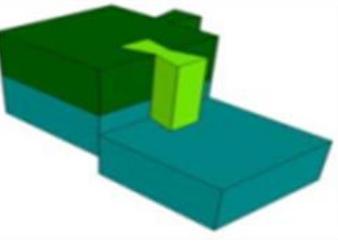


Lampiran 10
Komponen Dasar dan Aksesoris

Komponen dasar	
Komponen aksesoris dasar	
Komponen aksesoris komplek	

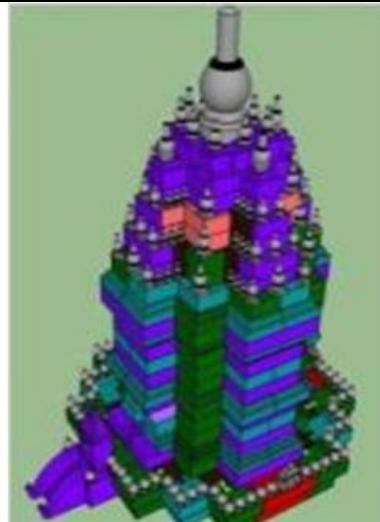
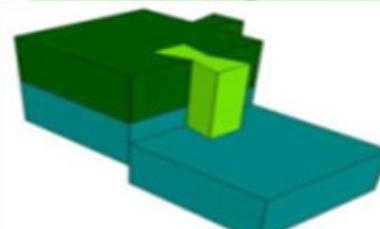
Lampiran 11
Pengadobsian Item Kategori ke dalam Desain

Produk A

Produk A Item kategori (Colourful, cerah, halus, penguncian erat)	Mainan candi
 	 

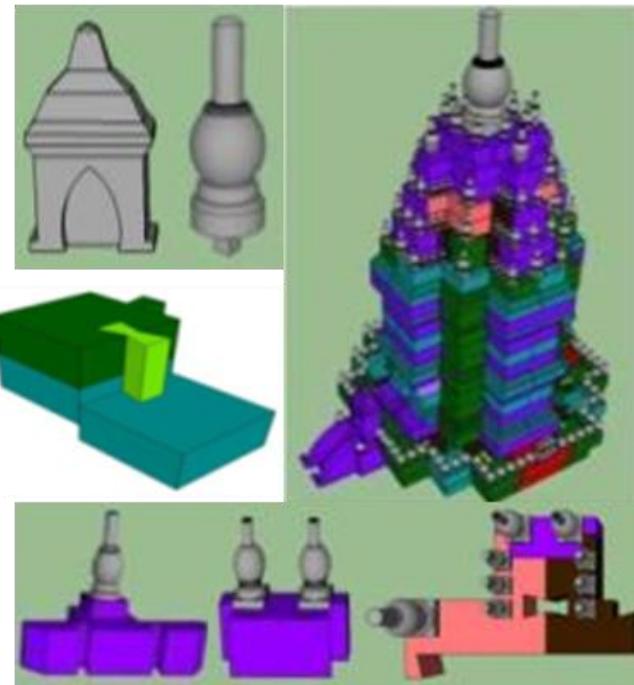
Lanjutan Lampiran 11

Produk B

Produk B Item kategori (halus, artistik)	Mainan candi
	 

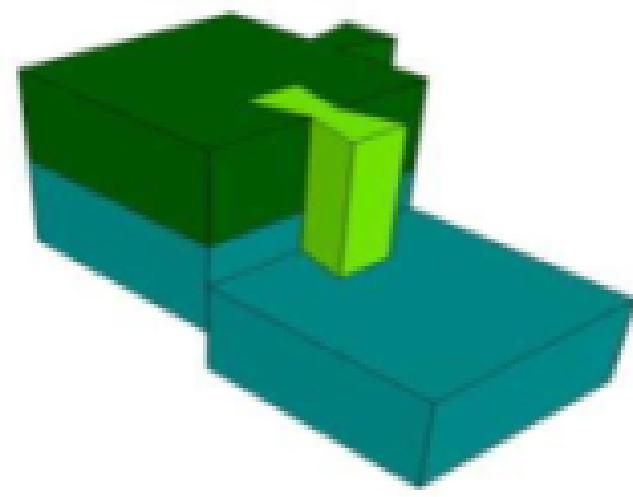
Lanjutan Lampiran 11

Produk C

Produk C Item kategori (Aman, mudah, besar, unik, awet, tematik)	Mainan candi
	

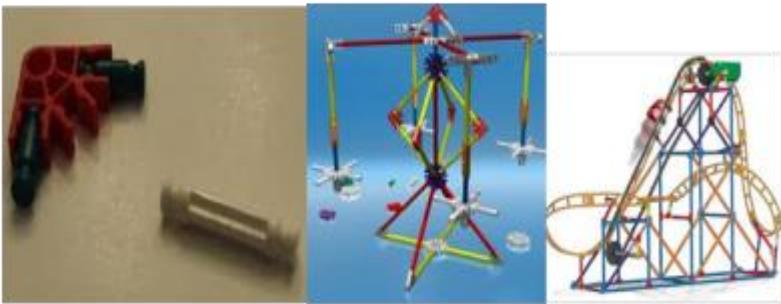
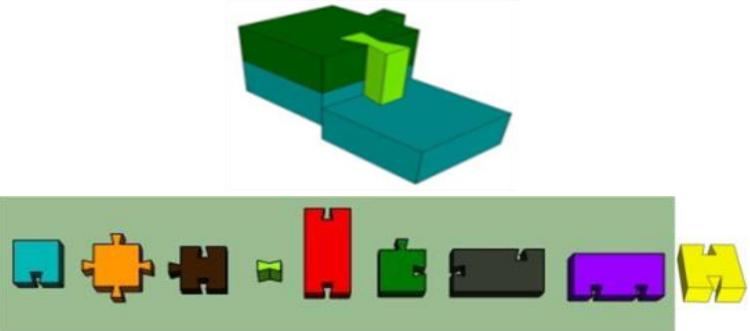
Lanjutan Lampiran 11

Produk D

Produk D Item kategori (sederhana, halus)	Mainan candi
 	

Lanjutan Lampiran 11

Produk H

Produk H Item kategori (Ringan)	Mainan candi
	

Lanjutan Lampiran 11

Produk I

Produk I Item kategori (Besar)	Mainan candi
 	