

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I	12
PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Rumusan Masalah	13
1.4 Batasan Masalah	13
1.5 Tujuan Perancangan	14
1.6 Manfaat Perancangan	14
1.7 Meode Perancangan	14
1.8 Sistematika Penulisan	16
BAB II	17
TINJAUAN UMUM	17
2.1 Teoritik	17
2.1.1 Bermain.....	17
2.1.2 Perkembangan Fisik dan Perilaku Psikomotorik	19
2.1.3 Mainan Bagi Perkembangan Anak	20
2.1.4 Material.....	20
2.2 Landasan Empirik	30
2.2.1 Fasilitas Taman	30
2.2.2 Lokasi Taman Superhero	34
BAB III	35
ANALISIS ASPEK DESAIN	35
3.1 Aspek Desain	35
3.2 Kajian Aspek Desain	35
4.1.2 Aspek Primer	35
4.1.2 Aspek Sekunder	36

4.1.2	Aspek Tersier	36
3.3	Ide Awal	36
3.4	Metode Komparatif	37
3.5	T.O.R (Term of Refrence)	41
BAB IV	42
KONSEP PERANCANGAN	42
4.1	Konsep Perancangan	42
4.1.1.	Gagasan Dasar Perancangan.....	42
4.1.2	Rumusan Desain	43
4.2	Proses Perancangan	45
4.2.1	Mind Mapping	45
4.2.2	Moodboard.....	46
4.2.3	Image Chart	47
4.2.4	Produk Kompetitor	48
4.2.5	<i>Blocking</i>	48
4.2.6	<i>Flowchart</i>	49
4.2.7	Pembatasan Usia.....	51
4.2.8	Sketsa Final.....	51
4.2.9	Penjabaran Material	53
BAB V	58
KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran	58