

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	1
LEMBAR PERSETUJUAN	2
LEMBAR PENGESAHAN	3
HALAMAN PERNYATAAN	4
ABSTRAK	5
ABSTRACT	6
KATA PENGANTAR	7
DAFTAR ISI	8
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR LAMPIRAN	15
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Pertanyaan Perancangan	3
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Batasan Perancangan	4
1.7. Ruang Lingkup Perancangan	4
1.8. Manfaat Penelitian	5
1.9. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Penelitian Terdahulu	7
2.2. Kajian Teoretis	10
2.2.1. Anak usia 7-11 tahun	10
2.2.2. Implementasi	13
2.2.3. Permainan Edukatif	13
2.2.4. Struktur Atap Rumah Adat Sunda	15
2.2.5. Filosofi Struktur Rumah Adat Sunda	21
2.2.6. Permainan Balok	22

2.2.7.	Ergonomi.....	22
2.2.8.	<i>Time Study</i>	23
2.2.9.	Warna.....	23
2.2.10.	Penerapan Bentuk Geometri Pada Mainan.....	24
2.2.11.	Antropometri.....	26
2.3.	Kajian Empiris.....	27
2.3.1.	Dukungan Sekolah Dasar Pada Proses Kreativitas untuk Mainan Anak Disertai Unsur Tradisional yang Dikemas Secara Modern.....	27
2.3.2.	Ketertarikan dan Antusias Anak Pada Permainan dan Pembelajaran ...	28
2.4.	Rangkuman.....	31
2.4.1.	Rangkuman Kajian Teoretis.....	31
2.4.2.	Rangkuman Kajian Empiris.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....		34
3.1.	Rancangan Penelitian.....	34
3.2.	Metode Penelitian.....	35
3.3.	Metode Pengumpulan Data.....	36
3.3.1.	Observasi partisipasi.....	36
3.3.2.	Wawancara Semi Terstruktur.....	36
3.3.3.	Proses Pengumpulan Data.....	37
3.4.	Metode Pengolahan Data.....	38
3.5.	Metode Perancangan.....	39
3.6.	Tahapan Proses Perancangan.....	41
3.7.	Metode Validasi.....	42
BAB IV PEMBAHASAN.....		43
4.1.	Konsep Umum.....	43
4.2.	Konsep Perancangan.....	47
4.2.1.	<i>Mood Board</i>	51
4.2.2.	<i>User Image</i>	52
4.2.3.	<i>Existing Product</i>	53
4.2.4.	<i>Product Positioning</i>	54
4.3.	Konsep Visual.....	54
4.4.	Alur Kerja Produk.....	57
4.5.	Konfigurasi Desain.....	59

4.6.	Sketsa Makro.....	59
4.7.	Sketsa Mikro	61
4.9.	Gambar Teknik.....	66
4.10.	<i>Final Design</i>	67
4.11.	Ilustrasi Operasional Produk	68
4.12.	Pembobotan Sketsa Makro.....	68
4.12.1.	Ilustrasi Operasional Produk 2D.....	70
4.14.	Ilustrasi Logo Produk.....	72
4.15.	Keterangan Booklet	73
4.15.1.	Desain Pertama	73
4.15.2.	Desain Kedua	74
4.16.	Prototype	76
4.16.1.	Proses Pengerjaan Produk	76
4.16.2.	<i>Final Product</i>	78
4.17.	Uji Validasi Produk	79
4.17.1.	Uji Validasi Produk Pada Pengguna	80
BAB V KESIMPULAN.....		85
5.1.	Kesimpulan	85
5.2.	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN		90
6.1.	Uji validasi Ahli Media & Materi dan Perizinan Validasi.....	90
6.1.1.	Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	90
6.1.2.	Surat Keterangan Validasi Materi dan Media.....	91
6.1.3.	Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	92
6.1.4.	Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	93
6.1.5.	Lembar Validasi Ahli Materi.....	94
6.1.6.	Lembar Validasi Ahli Media	98
6.1.7.	Surat Permohonan Uji Coba Lapangan SDN 119 Cijagra.....	101
6.1.8.	Surat Keterangan Uji Coba Lapangan Instrumen Penelitian	102
6.1.9.	Surat Permohonan Uji Coba Lapangan Instrumen Penelitian	103
6.1.10.	Lembar Subjek Uji Coba Lapangan	104