

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Batasan Perancangan	3
1.4. Rumusan Masalah.....	3
1.5. Pertanyaan Perancangan	4
1.6. Tujuan Perancangan.....	4
1.7. Manfaat Penelitian	4
1.8. Ruang Lingkup Perancangan	5
1.9. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Penelitian Terdahulu	7
2.2. Kajian Teoretis.....	10
2.2.1. Alat Permainan Edukatif (APE).....	10
2.2.2. <i>Soft Playmat</i> (Matras Bermain)	12
2.2.3. Stimulasi <i>Sensory Play</i> Anak Usia 0-24 Bulan.....	13
2.2.4. Perkembangan Sensoris Anak Usia 0-24 Bulan	16
2.2.5. Kebutuhan Sensoris Panca Indra Anak Usia 0-24 Bulan.....	18
2.2.6. Media Pembelajaran Sensoris 0-24 Bulan	20
2.2.7. Ketertarikan Anak Usia 0-24 Bulan terhadap <i>Soft Playmat</i>	21
2.2.8. Antropometri <i>Soft Playmat</i> Stimulasi Sensoris Anak Usia 0-24 Bulan....	22
2.2.9. Material <i>Soft Playmat</i> Sensoris Anak Usia 0-24 Bulan	24
2.2.10. Material <i>Non-Toxic Liquid Soft Playmat</i>	27
2.2.11. Rangkuman Kajian Teoretis	28

2.3.	Kajian Empiris	29
2.3.1.	Montessori Way Play House.....	29
2.3.2.	Stimulasi Anak Usia 0-24 Bulan Montessori Way Play House.....	31
2.3.3.	Karakteristik Anak Usia 0-24 Bulan Montessori Way Play House	33
2.3.4.	Sekolah Aluna Montessori.....	34
2.3.5.	Stimulasi Anak Usia 0-24 Bulan Sekolah Aluna Montessori	36
2.3.6.	Karakteristik Anak Usia 0-24 Bulan Sekolah Aluna Montessori	38
2.3.7.	Pentingnya Pemilihan Material <i>Soft Playmat</i> Anak Usia 0-24 Bulan.....	39
2.3.8.	Rangkuman Kajian Empiris.....	41
BAB III METODE PENELITIAN		43
3.1.	Rancangan Penelitian.....	43
3.2.	Metode Penelitian	44
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.3.1.	Teknik Observasi (Pengamatan).....	46
3.3.2.	Teknik Wawancara (Tanya-Jawab)	47
3.3.3.	Teknik Dokumentasi.....	49
3.3.4.	Teknik Studi Pustaka	50
3.3.5.	Angket Kuesioner	51
3.3.6.	Proses Pengumpulan Data.....	51
3.4.	Teknik Analisis Data	53
3.5.	Metode Perancangan.....	55
3.6.	Proses Perancangan.....	59
3.7.	Metode Validasi.....	61
3.7.1.	Teknik Validasi Uji Coba Produk.....	63
3.7.2.	Instrumen Uji Validasi Para Ahli.....	66
3.7.3.	Instrumen Uji Coba Lapangan Subjek Siswa	68
3.7.4.	Uji Validasi Para Ahli Skor Skala Likert.....	69
3.7.5.	Uji Coba Lapangan Skala Guttman	72
3.7.6.	Uji Efektifitas Produk Subjek <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
BAB IV KONSEP PERANCANGAN SOFT PLAYMAT UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN SENSORIS ANAK USIA 0-24 BULAN		78
4.1.	Konsep Umum Perancangan.....	78
4.1.1.	Instrumen Perancangan	80
4.1.2.	Konsep Fitur Sensoris Perancangan.....	82
4.1.3.	Konsep Dimensi Perancangan	85

4.1.4.	Konsep Tema Perancangan.....	86
4.1.5.	Konsep Material Perancangan	87
4.1.6.	Mekanisme Material Badan Produk.....	90
4.1.7.	Mekanisme Material Fitur Sensoris Produk.....	91
4.1.8.	Kebutuhan Material <i>Liquid Non-Toxic</i> Material Produk	92
4.1.9.	Teknik <i>Printing</i> Visual Material Produk	92
4.2.	Konsep Perancangan.....	93
4.2.1.	<i>Brainstorming</i>	98
4.2.2.	<i>Mood Board</i>	100
4.2.3.	<i>User Image</i>	101
4.2.4.	<i>Product Existing</i>	102
4.2.5.	<i>Product Positioning</i>	103
4.3.	Konsep Visual.....	104
4.3.1.	Ilustrasi Perancangan	105
4.3.2.	Ilustrasi Alternatif	106
4.3.3.	Ilustrasi Terpilih.....	109
4.3.4.	Ilustrasi Aset Visual Perancangan	112
4.3.5.	Komponen Ilustrasi Aset Visual	116
4.4.	Model Perancangan Produk	118
4.5.	Sketsa Alternatif	121
4.6.	Sketsa Terpilih	127
4.7.	Product Measurment	130
4.7.1.	Gambar Teknik Produk.....	130
4.7.2.	<i>Final Design</i>	131
4.7.3.	Konfigurasi Desain (<i>Blocking System</i>)	132
4.8.	Konsep Fitur Sensoris Kebutuhan Panca Indra.....	133
4.8.1.	Konsep Zona Level Sensoris	133
4.8.2.	Konsep Zona Fitur Sensoris.....	135
4.8.3.	Konsep Zona Warna Visual Sensoris	135
4.8.4.	Konsep Fitur Indra Pendengaran	136
4.8.5.	Konsep Fitur Indra Penciuman dan Perasa	138
4.8.6.	Konsep Fitur Indra Penglihatan	140
4.8.7.	Konsep Fitur Indra Peraba	146
4.9.	Kebutuhan Perancangan Produk	152

4.9.1.	Tahapan Alur Kerja Produk	153
4.9.2.	Nama Produk	154
4.9.3.	<i>Brand</i> Logo Produk	155
4.9.4.	<i>Packaging</i> Produk.....	157
4.9.5.	Label dan Kemasan Kebutuhan Perancangan.....	159
4.9.6.	Petunjuk Pemakaian Produk	162
4.9.7.	Ilustrasi Operasional Produk.....	164
4.10.	Proses Manufaktur Perancangan.....	165
4.10.1.	Proses Manufaktur Visual.....	165
4.10.2.	Proses Manufaktur <i>Printing</i>	166
4.10.3.	Proses Manufaktur <i>Sewing</i>	167
4.11.	<i>Final Product</i>	168
4.12.	Hasil Uji Validasi Kualitatif	170
4.12.1.	Hasil Penilaian Para Ahli.....	170
4.12.2.	Hasil Uji Coba Lapangan Awal	178
4.12.3.	Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Utama.....	179
4.12.4.	Hasil Uji Coba Lapangan Utama	180
4.12.5.	Hasil Penyempurnaan Uji Coba Lapangan Utama	182
4.12.6.	Hasil Uji Coba Lapangan Operasional.....	182
4.13.	Hasil Uji Validasi Kuantitatif	184
4.13.1.	Data Perhitungan <i>Skor N-Gain One Group Test Quasi Eksperimental</i> ..	186
4.14.	Biaya Produksi Perancangan.....	188
BAB V KESIMPULAN.....		190
5.1.	Kesimpulan	190
5.2.	Saran	191
DAFTAR PUSTAKA		192
LAMPIRAN		197