

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	3
1.4. Pertanyaan Penelitian (<i>Research Questiion/s</i>)	4
1.5. Tujuan Penelitian (<i>Research Objectives</i>)	4
1.6. Batasan Masalah (<i>Delimitation/s</i>)	4
1.7. Ruang Lingkup Penelitian (<i>Scope</i>).....	5
1.8. Manfaat Penelitian	5
1.9. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Penelitian Terdahulu.....	8
2.2. Kajian Teoretis	12
2.2.1. Permainan Anak	12

2.2.2. Media Permainan Ular Tangga.....	12
2.2.2.1 Permainan Ular Tangga	12
2.2.2.2 Fungsi Permainan Ular Tangga	13
2.2.2.3 Cara Penggunaan Media Ular Tangga.....	13
2.2.2.4 Kelebihan Media Ular Tangga.....	14
2.2.2.5 Kekurangan Media Ular Tangga	15
2.2.3. Pengenalan Angka Dasar.....	15
2.2.4. Teori Psikolog Anak Terhadap Mainan	16
2.2.5. Alat Permainan Edukatif	16
2.2.6. Prinsip-Prinsip Perancangan APE	19
2.2.7. Tahapan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini	20
2.2.8 Motorik Kasar Anak Usia Dini	20
2.2.8.1 Pengertian Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	20
2.2.8.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik	22
2.2.8.3 Tahap Perkembangan Motorik Anak Usia Dini.....	24
2.2.9 Data Antropometri Anak Usia 4-6 Tahun	26
2.2.10 Playmat.....	27
2.2.11 Material Playmat	28
2.2.12 Teori Warna Untuk Anak Usia Dini	31
2.2.13 Stimulasi Anak Usia Dini.....	32
2.2.14 Rangkuman Kajian Teoretis	32
2.3. Kajian Empiris	33
2.3.1. Tk-Al Azhar	33
2.3.2. Ape Tk-Al Azhar.....	35
2.3.3. Rangkuman Kajian Empiris.....	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1. Rancangan Penelitian	38
3.2. Metode Penelitian.....	40
3.3. Teknik Pengumpulan Data	40
3.3.1. Wawancara Semi-Terstruktur.....	40
3.3.2. Observasi Non-Partisipan	41
3.3.3. Studi Literatur	41
3.4. Proses Pengumpulan Data.....	41
3.5. Teknik Pengolahan Data.....	42
3.6. Metode Perancangan	43
3.7. Proses Perancangan.....	45
3.8. Metode Validasi.....	48
3.9 Teknik Validasi Uji Coba Produk.....	48
3.10 Instrumen Uji Validasi Para Ahli Validasi.....	51
3.12 Metode Analisis Data Validasi	54
3.11 Analisis Data Validasi Ahli Materi Dan Ahli Media	54
3.12 Analisis Data Validasi Uji Coba Lapangan	56
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....	58
4.1. Analisis Komparasi Produk Sejenis	58
4.2. Konsep Umum	62
4.2.1 Instrumen Perancangan.....	66
4.2.2 Konsep Dimensi Perancangan	67
4.2.3 Konsep Tema Perancangan	68
4.2.4 Konsep Material Perancangan	69
4.2.5 Mekanisme Material Badan Produk	71

4.2.6 Mekanisme Material Fitur Motorik Kasar	71
4.2.7 Teknik Printing	73
4.3. Konsep Perancangan	73
4.3.1. <i>Product Positioning/Image Chart</i>	73
4.3.3. <i>Mood Board</i>	74
4.3.4. <i>User Image</i>	75
4.3.5. <i>Existing Product</i>	76
4.4 Konsep Visual	77
4.4.1 Ilustrasi Perancangan	79
4.4.2 Ilustrasi Alternatif	80
4.4.3 Ilustrasi Terpilih	82
4.4.4 Ilustrasi Asset Visual Perancangan	85
4.4.5 Komponen Ilustrasi Asset Visual	87
4.5 <i>Blocking System</i> Konfigurasi Desain	88
4.6 <i>Flow Activity</i> /Alur Kerja Produk	89
4.7. Sketsa Produk	91
4.4.1. Sketsa Makro	91
4.4.2. Sketsa Mikro	93
4.8 Konsep Fitur Zona Instruksi Permainan	96
4.9 Final Design	99
4.10 Gambar Teknik	100
4.6. Konsep Produk	101
4.7. Proses Produksi	105
4.8. Foto Produk	105
4.9. Validasi Produk	105

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	129
5.1. Kesimpulan	129
5.2 Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA.....	130
LAMPIRAN.....	133