

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>).....	4
1.4. Pertanyaan Penelitian (<i>Research Questiion/s</i>)	4
1.5. Tujuan Penelitian (<i>Research Objectives</i>).....	5
1.6. Batasan Masalah (<i>Delimitation/s</i>).....	5
1.7. Ruang Lingkup Penelitian (<i>Scope</i>)	6
1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (<i>Limitation</i>).....	6
1.9. Manfaat Penelitian	7
1.10. Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Penelitian Terdahulu	9
2.2. Kajian Teoretis.....	11
2.2.1. Kesenian	11
2.2.2 Kesenian Ulin Barong Sekeloa	12
2.2.3. Mainan Anak	13
2.2.4. Action Figure	14
2.2.5. Implementasi Media Pembelajaran	16
2.2.6. Teori Perkembangan Motorik	18
2.2.7. Teori Perkembangan Kognitif	19
2.2.8. Psikologi Warna	20
2.3. Kajian Empiris	23
2.3.1. Profil Raksa Panghegar	23

2.3.2.	Kesenian Ulin Barong Sekeloa	24
2.3.3.	Asal Usul Ulin Barong Sekeloa	24
2.3.4.	Barong Sekeloa	25
2.3.5.	Pengetahuan dan Ketertarikan Masyarakat Terhadap Ulin Barong Sekeloa	26
2.3.6.	Upaya Pelestarian Ulin Barong Sekeloa	26
2.3.7.	Profil Telkom Schools	27
2.3.8.	Pendapat Orang Tua Murid TK Telkom Terhadap Barong Sekeloa	28
2.3.9.	Produk Eksisting	29
2.3.10.	Rangkuman Kajian Empiris	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
3.1.	Rancangan Penelitian.....	33
3.2.	Metode Penelitian	34
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.3.1.	Studi Literatur	34
3.3.2.	Kuesioner	35
3.3.3.	Wawancara	36
3.3.4.	Observasi	36
3.3.5.	Dokumentasi	37
3.4.	Proses Pengumpulan Data.....	37
3.5.	Metode Perancangan	38
3.6.	Proses Perancangan.....	39
3.7.	Metode Validasi	40
3.7.1.	Instrumen Validasi Perancangan	40
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		45
4.1.	Analisis Komparasi Produk Sejenis.....	45
4.2.	Analisis kebutuhan.....	47
4.3.	Analisis Keamanan	48
4.4.	Analisis Ukuran	48
4.5.	Analisis Visual	48
4.6.	Analisis Sambungan.....	49
4.7.	Konsep Umum	50
4.8.	Konsep Perancangan	51
4.8.1.	<i>Mind Mapping</i>	51

4.8.2.	<i>Product Positioning/Image Chart</i>	53
4.8.3.	<i>Mood Board</i>	54
4.8.4.	<i>User Image</i>	55
4.8.5.	Blocking System/Konfigurasi Desain	55
4.8.6.	Flow Activity/Alur Kerja Produk	56
4.9.	Sketsa Produk.....	56
4.9.1.	Sketsa Makro	56
4.9.2.	Sketsa Mikro	59
4.9.3.	<i>Final Design</i>	62
4.10.	Gambar Teknik	64
4.10.1.	Gambar Teknik Barong	64
4.10.2.	Gambar Teknik Pembarong	64
4.11.	Konsep Produk.....	65
4.11.1.	Nama Produk	65
4.11.2.	Deskripsi Produk	66
4.12.	Proses Produksi.....	66
	Foto Produk.....	68
4.13.	Validasi produk.....	68
4.13.1.	Validasi Kesenian	68
4.13.2.	Validasi Ahli Desain Mainan	69
4.13.3.	Uji Coba Lapangan	70
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1.	Kesimpulan	74
5.2.	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN.....		79