

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Kerangka Berfikir.....	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSAKA.....	7
2.1 Perancangan.....	7
2.2 <i>Activity Box</i>	8
2.2.1 Pengertian <i>Activity Box</i>	8
2.2.2 Manfaat <i>Activity Box</i>	9
2.3 Media.....	10
2.3.1 Pengertian Media	10
2.3.2 Jenis Media	11
2.3.3 Fungsi Media.....	12
2.4 Buku	12

2.4.1	Buku Ilustrasi Anak	13
2.4.2	<i>Layout</i>	14
2.4.3	Warna	15
2.4.4	Tipografi.....	16
2.4.5	Ilustrasi	17
2.4.6	Anatomi Buku Ilustrasi	19
2.4.7	Perancangan Buku Ilustrasi Anak	21
2.5	Permainan Edukatif	22
2.6	<i>Role Playing</i>	25
2.7	Teori Perkembangan Anak	25
2.8	Anak Usia 4-6 Tahun	28
2.9	Kemampuan Motorik Anak	29
2.9.1	Motorik Halus	29
2.9.2	Motorik Kasar	30
2.10	Penelitian Terdahulu.....	30
BAB III.....		33
METODE PENELITIAN		33
3.1	Jenis Penelitian	33
3.2	Unit Analisis.....	33
3.2.1	Objek Penelitian	33
3.2.2	Subjek Penelitian.....	33
3.2.3	Lokasi Penelitian	34
3.3	Metode Penelitian.....	34
3.3.1	Perencanaan.....	34
3.3.2	Perancangan Konsep	34
3.3.3	Perancangan Bentuk.....	35
3.3.4	Perancangan Detail dan Hasil Akhir	35
3.4	Metode Pengumpulan Data	35
3.4.1	Wawancara.....	35
3.4.2	Observasi.....	36
3.4.3	Kuesioner	36
3.5	Metode Analisis Data	36

3.6	Kerangka Penelitian	38
BAB IV		39
HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Pengumpulan Data	39
4.2	Reduksi Data	41
4.2.1	Kurikulum Pembelajaran di TK Gotong Royong	41
4.2.2	Metode Pembelajaran di TK Gotong Royong.....	41
4.2.3	Peningkatan Motorik di TK Gotong Royong.....	42
4.2.4	Pengembangan Media di TK Gotong Royong.....	44
4.2.5	Pengembangan Motorik Anak di Rumah.....	45
4.2.6	Budaya Lokal yang Diangkan.....	45
4.3	Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan.....	46
4.4	Konsep Kreatif	48
4.4.1	Konsep Verbal.....	50
4.4.2	Konsep Visual	50
4.5	Desain <i>Activity Box</i>	55
4.5.1	Detail Produk	55
4.5.2	Detail <i>Activity Box</i>	56
4.5.3	Aturan Permainan.....	64
4.5.4	Konsep Permainan	66
4.6	Media Pendukung.....	112
BAB V		115
PENUTUP		115
5.1	Kesimpulan.....	115
5.2	Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA		117