

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan	4
1.6 Manfaat	4
1.7 Metodologi Perancangan	4
1.8 Metode Pengumpulan Data	4
1.8.1 Metode Analisis Data.....	5
1.8.2 Metode Perancangan.....	6
1.9 Kerangka Pemikiran	8
1.10 Pembabakan	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN	10
2.1 Media Edukasi Untuk Anak Usia Dini (5 Sampai 6 Tahun)	10
2.1.1 Animasi.....	10
2.1.2 Prinsip Animasi.....	11
2.1.3 Animasi Interaktif.....	11
2.2 <i>Environment</i> Animasi 2 Dimensi	12
2.2.1 Environment.....	12
2.2.2 Alur Pembuatan <i>Environment</i>	14
2.3 <i>Calistung</i> Sebagai Dasar Pembelajaran	16

2.3.1	Pengertian Berhitung	16
2.3.2	Konsep Berhitung	16
2.3.3	Tujuan Berhitung	17
2.3.4	Prinsip Berhitung Permulaan.....	18
2.4	Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.....	18
2.4.1	Anak Usia Dini.....	18
2.4.2	Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	19
2.4.3	Tahapan dan Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	19
BAB III DATA DAN ANALISIS		21
3.1	Data Objek Penelitian	21
3.1.1	Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Bandung.....	21
3.1.2	Data Dinas Pendidikan Kota Bandung.....	23
3.1.3	TK Negeri Centeh	24
3.1.5	TK Dewi Sartika	26
3.1.6	TK Taman Indria.....	26
3.2	Data Khalayak Sasaran	27
3.2.1	Geografis	27
3.2.2	Demografis	27
3.2.3	Psikografis	29
3.2.4	Perilaku Konsumen	29
3.3	Proyek Sejenis.....	31
3.3.1	Serial Animasi Diva	31
3.3.2	Belajar Berhitung Anak.....	32
3.3.3	Bee Belajar Berhitung	33
3.4	Data Pendukung	34
3.4.1	Percobaan Media.....	34
3.4.2	Observasi	35
3.4.3	Wawancara	42
3.4.4	Kuisisioner	47
3.5	Analisis Data	47
3.5.1	Deskripsi.....	47
3.5.2	Klasifikasi.....	48
3.5.3	Penafsiran	51
3.5.4	Hasil Penafsiran	54

3.5.4 Skema Analisis Data	55
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	56
4.1 Konsep Pesan	56
4.2 Konsep Kreatif	57
4.3 Konsep Media	57
4.4 Konsep Visual	58
4.5 Hasil Perancangan	58
4.4.1 Sketsa	60
4.4.2 Pembuatan <i>Environment</i>	64
4.4.3 Pembuatan <i>Background</i>	73
BAB V PENUTUP	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	96