

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Metodelogi Penelitian	3
1.8 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II Studi Literatur	5
2.1 Tekstil.....	5
2.1.1 Pengertian Tekstil	5
2.1.2 Klasifikasi Tekstil Berdasarkan Serat.....	5
2.1.3 Klasifikasi berdasarkan teknik pengolahan.....	6
2.2 Bermain.....	8
2.2.1 Pengertian Bermain.....	8
2.2.2 Kreativitas	9
2.2.3 Macam - Macam Cara Bermain Anak	9
2.2.4 Manfaat Aktivitas Bermain.....	10
2.3 Klasifikasi Hewan Endemik Indonesia oleh Amalia K, 2018	11
2.3.1 Dunia Aquatik	12
2.3.2 Dunia Stepa.....	12
2.3.3 Dunia Primata	12
2.3.4 Dunia Unggas.....	13
2.3.5 Dunia Hutan Rimba	13
2.4 Perkembangan Produk Edukasi Anak	14
2.4.1 Media Interaktif untuk Mengenalkan Alphabet pada Anak.....	14
2.4.2 Magister Ludi by Katja Grosskinsky	14
2.5 Perkembangan Anak usai 3-5 tahun.....	15
2.5.1 Perkembangan Kognitif	15
2.5.2 Perkembangan Motorik.....	15
2.6 Tren " <i>patch</i> " dan " <i>pin</i> " pada <i>fashion</i>	16

BAB III Proses Perancangan	18
3.1 Data Lapangan	18
3.1.1 Wawancara Orang Tua yang Memiliki Anak (Usia 3-5 Tahun).....	18
3.1.2 Wawancara Ibu Devi Azhar dan Bapak Yanuar Rahman.....	18
3.1.3 Observasi Produk Permainan dan Produk Pembelajaran Anak	19
3.1.4 Analisa Perancangan.....	21
3.2 Konsep Perancangan	22
3.2.1 Inspirasi Produk	22
3.2.3 Customer Profile	24
3.2.4 Teknik yang Digunakan.....	24
3.2.5 Produk yang Akan Dibuat.....	25
3.3 Eksperimen	25
3.3.1 Eksperimen Awal.....	25
3.3.2 Eksperimen Lanjutan	34
3.3.3 Eksperimen Akhir	38
3.4 Sketsa Produk Akhir	40
3.5 Dokumentasi Produk	45
BAB IV Kesimpulan dan Saran	45
4.1 Kesimpulan	46
4.2 Saran	46
Daftar Pustaka	48