

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	1
DAFTAR LAMPIRAN	2
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
BAB 1	6
1.1. Latar Belakang	6
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Perancangan	7
1.4. Manfaat Perancangan.....	8
1.5. Batasan Masalah	9
1.6. Metode Penelitian.....	10
BAB II	12
2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
2.2 Pengertian Meja Edukatif Interaktif	13
2.3 Studi Literatur.....	16
2.4 Material.....	18
2.5 Studi Eksisting.....	21
BAB III.....	24
3.1 Analisis Hasil Observasi dan Wawancara	24
3.2 Instrumen Penelitian.....	28
3.3 Analisis media pembelajaran	28

3.4	Analisis Pembelajaran Interaktif	30
3.5	Analisis Material	33
6.	Proses Perancangan Produk	34
7.	Studi komparasi	35
8.	Validasi data.....	37
BAB IV		38
4.1.	Analisis Kebutuhan Pengguna	38
4.2.	Analisis Konsep Desain dan Tema Desain	38
4.3.	Proses Perancangan	39
4.4.	Finalisasi Desain	43
4.5.	Ergonomi.....	44
4.6.	Antropometri	45
4.7.	Pengembangan Kognitif	46
4.8.	Mind Mapping.....	46
4.9.	Moodboard	47
BAB V VISUALISASI KARYA		49
5.1.	Alternatif Sketsa Desain	49
5.1.1	Sketsa 1.....	49
5.1.2	Sketsa 2.....	49
5.1.3	Sketsa 3.....	50
5.1.4	Sketsa 4.....	51
5.2.	Perkembangan Sketsa Desain	51
5.3.	Visualisasi Sketsa.....	54
5.4.	Foto Produk	56
5.5.	User testing	57
5.6.	Infantia Cosmos.....	58
BAB VI.....		59
6.1	Kesimpulan	59
6.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....		61
LAMPIRAN.....		64