



## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>ii</b>
<b>I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	1
1.3 Manfaat	2
1.4 Luaran	2
<b>II KONDISI UMUM</b>	<b>3</b>
2.1 Letak dan Luas Kawasan	3
2.2 Kondisi Fisik	3
2.3 Kondisi Sosial Budaya	4
2.4 Kondisi Masyarakat	4
2.5 Aksesibilitas	5
<b>III METODE TUGAS AKHIR</b>	<b>6</b>
3.1 Waktu dan Tempat	6
3.2 Alat dan Bahan	6
3.3 Jenis Data	7
3.4 Metode Pengambilan Data	8
3.5 Analisis Data	9
3.6 Metode Perancangan Permainan	9
<b>IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	<b>11</b>
4.1 Identifikasi Karakteristik Anak	11
4.2 Identifikasi Tingkat Kemampuan Anak	12
4.3 Preferensi Permainan	14
4.4 Perancangan Permainan	17
<b>V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>29</b>
5.1 Kesimpulan	29
5.2 Saran	29
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>30</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>32</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	<b>43</b>



## DAFTAR TABEL

No.		Halaman
1	Data Kependudukan berdasarkan Jenis Kelamin	4
2	Data Anak di Kabupaten Bogor	5
3	Alat dan Bahan	6
4	Karakteristik Anak	11

## DAFTAR GAMBAR

No.		Halaman
1	Peta Wilayah Kabupaten Bogor	3
2	Lokasi Kegiatan Tugas Akhir	6
3	Diagram Kemampuan Kognitif Anak	12
4	Diagram Kemampuan Emosional Anak	13
5	Diagram Kemampuan Motorik Anak	14
6	Preferensi Kelompok Bermain	15
7	Preferensi Lama Waktu Bermain	15
8	Preferensi Tempat Bermain	16
9	Preferensi Jenis Permainan	17
10	Kartu Moral Ciptakan Indonesia Bermoral (CIBA)	19
11	Kartu Aksi Ciptakan Indonesia Bermoral (CIBA)	20
12	<i>Card Math</i>	21
13	<i>Airball</i>	23
14	Kartu <i>Self Expression</i>	24
15	Koin Ekspresi	24
16	<i>Giant Speed</i>	26
17	<i>Sniper Game</i>	27

## DAFTAR LAMPIRAN

No.		Halaman
1	Dokumentasi Kegiatan Pengambilan Data Karakteristik Anak, Tingkat Kemampuan Anak dan Preferensi Permainan di Kabupaten Bogor	34
2	Dokumentasi Cara Membuat Permainan <i>Giant Speed</i>	36
3	Dokumentasi Cara Membuat Permainan <i>Sniper Game</i>	40