

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Adegan Cerita Rakyat La Moelu.....	2
Gambar 1. 2 Bagan Kerangka Kerja Penelitian.....	7
Gambar 2. 1 Contoh Judul Cerita Rakyat Populer, Malin Kundang.....	12
Gambar 2. 2 Contoh Buku Cerita Rakyat, Legenda Timun Mas.....	15
Gambar 2. 3 Ilustrasi Penokohan dalam Cerita Rakyat La Moelu.....	21
Gambar 2. 4 Adegan Cerita Rakyat La Moelu.....	22
Gambar 2. 5 Adegan Cerita Rakyat La Moelu.....	23
Gambar 2. 6 Adegan Cerita Rakyat La Moelu.....	24
Gambar 2. 7 Komunikasi Global Karena Perkembangan Era Globalisasi.....	26
Gambar 2. 8 Produk dengan Karakter Luar Lebih Digemari.....	27
Gambar 2. 9 Contoh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint di Kelas.....	30
Gambar 2. 10 Puzzle sebagai Media Pembelajaran Interaktif.....	35
Gambar 2. 11 Contoh Proses Edukasi.....	46
Gambar 3. 1 Tahapan Proses Design Thinking.....	63
Gambar 3. 2 Bagan Prosedur Observasi RPTRA Amanah Bunda.....	68
Gambar 3. 3 Bagan Prosedur Observasi.....	69
Gambar 3. 4 Bagan Tahapan Prosedur Penelitian.....	73
Gambar 4. 1 Puzzle Bertema Cerita Rakyat Malin Kundang (Depan).....	77
Gambar 4. 2 Puzzle Bertema Cerita Rakyat Malin Kundang (Belakang).....	78
Gambar 4. 3 Permainan Luar Ruang di RPTRA Amanah Bunda.....	80
Gambar 4. 4 Permainan Lego dan Sempoa di RPTRA Amanah Bunda.....	80
Gambar 4. 5 Puzzle jigsaw di RPTRA.....	81
Gambar 4. 6 Perpustakaan di RPTRA.....	81
Gambar 4. 7 Buku Kumpulan Cerita Rakyat dan Daftar Isinya.....	82

Gambar 4. 8 Logo Omocha Toys.....	82
Gambar 4. 9 Wawancara dengan Pak Yoyok.....	83
Gambar 4. 10 APE Pakaian Adat Produksi Omocha Toys.....	83
Gambar 4. 11 Watiek Ideo.....	84
Gambar 4. 12 Buku Cerita Anak “La Moelu”.....	85
Gambar 4. 13 Wawancara Pembimbing RPTRA.....	86
Gambar 4. 14 Pengukuran Antropometri.....	96
Gambar 4. 15 Kode Plastik LDPE.....	97
Gambar 4. 16 Kode Plastik PP.....	98
Gambar 4. 17 Moodboard.....	101
Gambar 4. 18 Sketsa 1 (Tower Puzzle).....	102
Gambar 4. 19 Sketsa 2 (Puzzle Tali).....	104
Gambar 4. 20 Sketsa 3 (<i>Stacking</i> Puzzle Ikan).....	106
Gambar 4. 21 Sketsa 4 (Jigsaw Ikan).....	107
Gambar 4. 22 Sketsa 5 (Rotating Puzzle).....	108
Gambar 4. 23 Sketsa 6 (Puzzle Fishing).....	109
Gambar 4. 24 Rendering Sketsa.....	114
Gambar 4. 25 Lesung Tradisional.....	115
Gambar 4. 26 Bagian Ikan dan Alat Pancing dari Sketsa Terpilih.....	115
Gambar 4. 27 Proses Pembuatan Prototipe.....	116
Gambar 4. 28 Alur Cerita pada Permainan.....	117
Gambar 4. 29 Hasil Prototipe Pertama.....	118
Gambar 4. 30 Sesi Bermain.....	119
Gambar 4. 31 Mockup Perubahan Bentuk Kotak Lesung.....	120

Gambar 4. 32 Mockup Keseluruhan Bentuk Wadah.....	121
Gambar 4. 33 Mockup Keseluruhan Bentuk Wadah Lesung.....	121
Gambar 4. 34 Proses Pembuatan Prototipe 2.....	122
Gambar 4. 35 Hasil 3D Print Prototipe Wadah.....	123
Gambar 4. 36 Bagian Mata Ikan pada Wadah.....	124
Gambar 4. 37 Hasil 3D Print Prototipe.....	124
Gambar 4. 38 Tampilan Keseluruhan Prototipe 2.....	125
Gambar 4. 39 3D Print Alat Pancing.....	125
Gambar 4. 40 Prototipe Permainan Keseluruhan.....	126
Gambar 4. 41 Desain Gagang Alat Pancing Baru.....	126
Gambar 4. 42 Desain Gagang Alat Pancing Baru.....	126
Gambar 4. 43 Gambar Teknik Produk.....	128
Gambar 4. 44 Gambar Teknik Produk.....	129
Gambar 4. 45 Gambar Teknik Produk.....	130
Gambar 4. 46 Gambar Teknik Produk.....	131
Gambar 4. 47 Foto Bersama Evaluasi Desain 2.....	132
Gambar 4. 48 Ibu Maimunah.....	133