



**MAINAN EKSPLORASI MOTIF BATIK
DENGAN TEKNIK CAP**

LAPORAN SKRIPSI

MUHAMMAD ABDUL HANIF
UNIVERSITAS
41919120003
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2025**



**MAINAN EKSPLORASI MOTIF BATIK
DENGAN TEKNIK CAP**

LAPORAN SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Strata 1(S1)**

MUHAMMAD ABDUL HANIF
41919120003

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Abdul Hanif
NIM : 41919120003
Program Studi : Desain Produk
Judul Laporan Skripsi : Mainan Eksplorasi Motif Batik
Dengan Teknik Cap

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 00 Januari 2025
UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Muhammad Abdul Hanif

HALAMAN PENGESAHAN

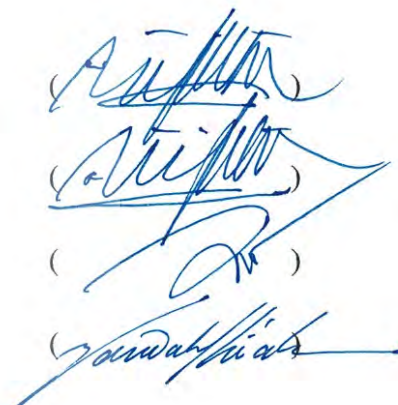
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Abdul Hanif
NIM : 41919120003
Program Studi : Desain Produk
Judul Tugas Akhir : Mainan Eksplorasi Motif Batik
Dengan Teknik Cap

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn
NIDN : 0309058901
Ketua Penguji : Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn
NIDN : 0309058901
Penguji 1 : Dr. Zulfikar Sa'ban, S.Pd., M.Sn
NIDN : 0316068104
Penguji 2 : Waridah Muthi'ah, S.Ds., M.Ds
NIDN : 0324128502



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 00 Januari 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.

Ketua Program Studi
Desain Produk



Junardi Salam, S.Ds., M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Penulisan Laporan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata 1 (S1) Desain Produk pada Fakultas Desain Dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Andi Adriansyah, M. Eng, selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn, Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds, Selaku Ketua Program Studi Desain Produk.
4. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds, selaku Koordinator Tugas Akhir.
5. Bapak/Ibu Nina Maftukha, S.Pd, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dr. Zulfikar Sa'ban, S.Pd., M.Sn, selaku Dosen Penguji 1 Skripsi atas koreksi dan arahan serta masukkannya.
7. Bapak/Ibu Waridah Muthi'ah, S.Ds., M.Ds, selaku Dosen Penguji 2 Skripsi atas koreksi dan arahan serta masukkannya.
8. Bapak/Ibu Tenaga Kependidikan Tata Usaha Fakultas Desain dan Seni Kreatif yang telah membantu dalam administrasi pemberkasan sebelum dan sesudah sidang.
9. Seluruh sahabat yang sudah terlibat dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini baik dari segi materi maupun moral.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa Berkenan Membalas Segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga laporan Skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 00 Januari 2025

Muhammad Abdul Hanif



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Abdul Hanif
NIM : 41919120003
Program Studi : Desain Produk
Judul Tugas Akhir : Mainan Eksplorasi Motif Batik
Dengan Teknik Cap

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 00 Januari 2025

UNIVERSITA
MERCU BUANA



Muhammad Abdul Hanif

ABSTRAK

Nama : Muhammad Abdul Hanif
NIM : 41919120003
Program Studi : Desain Produk
Judul Skripsi : Mainan Eksplorasi Motif Batik
Dengan Teknik Cap
Dosen Pembimbing : Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn

Batik adalah warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO, namun pemahaman generasi muda, khususnya generasi Z, tentang proses membatik masih minim. Selain itu, minat anak muda untuk menekuni profesi membatik semakin menurun. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan edukasi budaya batik sejak dini melalui media permainan yang dapat memicu minat dan kreativitas anak-anak. Penelitian dilakukan dengan metode eksperimen dan observasi. Penelitian ini merancang mainan eksplorasi motif batik menggunakan teknik cap dengan menggunakan konsep rubik cube yang dimodifikasi. Mainan ini bertujuan untuk mengedukasi anak tentang budaya batik, melatih motorik halus, dan merangsang kreativitas anak melalui eksplorasi motif batik. Proses membatik dalam permainan ini menyerupai teknik cap, di mana pemain dapat mencetak motif batik menggunakan stempel rubik cube. Kombinasi enam master motif batik dalam desain permainan menghasilkan ratusan pola baru, memungkinkan permainan ini menjadi open-ended dan mendorong anak berpikir kreatif. Mainan ini juga dirancang dengan memperhatikan faktor keselamatan anak, menggunakan material yang tidak memiliki sudut tajam dan cat akrilik non-toksik untuk mencegah alergi kulit. Penelitian ini menunjukkan bahwa alat cetak batik berbasis rubik cube dapat menciptakan desain yang berkelanjutan, di mana satu alat dapat menghasilkan 768 kemungkinan motif baru. Dengan pendekatan ini, anak-anak dapat mengenal budaya batik melalui pengalaman yang menyenangkan dan edukatif.

Kata Kunci : Batik Teknik Cap, Mainan Edukatif, Pelestarian Budaya, Kreativitas Anak, Desain Berkelanjutan.

ABSTRACT

Name : Muhammad Abdul Hanif
NIM : 41919120003
Study Program : Product Design
Title Thesis : *Batik Motif Exploration Toy Using The Stamp Technique*
Counsellor : Nina Maftukha, S.Pd., M.Sn

Batik is an Indonesian cultural heritage recognized by UNESCO, yet the younger generation, especially Generation Z, has limited understanding of the batik-making process. Additionally, the interest of young people in pursuing the profession of batik-making is declining. To address this issue, early education on batik culture through play-based media is needed to spark children's interest and creativity. This research was conducted using experimental and observational methods. The study designs an educational toy for batik motif exploration using the stamped technique, incorporating a modified rubik cube concept. This toy aims to educate children about batik culture, enhance fine motor skills, and stimulate creativity through batik motif exploration. The batik-making process in this toy mimics the stamped technique, where players can print batik motifs using rubik cube stamps. The combination of six master batik motifs in the game design produces hundreds of new patterns, making the toy open-ended and encouraging children to think creatively. The toy is also designed with child safety in mind, using materials that lack sharp edges and non-toxic acrylic paints to prevent skin allergies. This research demonstrates that a rubik cube-based batik printing tool can create sustainable designs, where a single tool can produce 768 new motif possibilities. With this approach, children can explore batik culture through an enjoyable and educational experience.

Keywords: *Batik Stamped Technique, Educational Toys, Cultural Preservation, Children's Creativity, Sustainable Design.*

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
1.2 JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL	3
1.2.1 Judul.....	3
1.2.2 Interpretasi Judul	3
1.3 TUJUAN PERANCANGAN	3
1.4 PERMASALAHAN PERANCANGAN	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	4
2.1 State of The Art	4
2.1.1 Deskripsi Produk Sejenis	4
2.2 KELOMPOK PENGGUNA.....	8
2.3 SKEMA PROSES KERJA	9
2.3.1 Skema Proses Perancangan.....	9
2.3.2 Skema Proses Produksi.....	9
2.4 PERKIRAAN KEBUTUHAN DATA DAN TEORI.....	10
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	11
3.1 DATA DAN ANALISA BERKAITAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	11
3.1.1 DATA DAN ANALISA DASAR TENTANG MEMBATIK.....	11
3.1.1.1 Ragam Jenis Teknik Membatik.....	11
3.1.1.2 Teknik Dasar Proses Membatik	12
3.1.1.3 Kebutuhan Alat dan Bahan Membatik	14
3.1.2 DATA DAN ANALISA RAGAM MOTIF.....	19
3.1.2.1 Ragam Motif Geometri	19
3.1.2.2 Ragam Motif Non Geometri	24
3.1.3 DATA DAN ANALISA MAINAN YANG DAPAT MEMICU KREATIVITAS ANAK DALAM PROSES MEMBATIK	26
3.1.4 DATA DAN ANALISA MODULAR MOTIF CETAK.....	34
3.1.4.1 KONSEP	34
3.2 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM.....	36

3.2.1 DATA DAN ANALISA MAINAN YANG MEMILIKI INTERAKSI DENGAN PENGGUNA	36
3.2.1.1 Mainan Yang Memiliki Interaksi dengan Pengguna.....	36
3.2.2 DATA DAN ANALISA MAINAN YANG MEMILIKI UNSUR AMAN UNTUK ANAK.....	43
3.2.2.1 Data Material Mainan Berdasarkan Jenis	43
3.2.2.2 Uji Material	45
3.2.2.3 Standar ISO Mengenai Keamanan Pada Mainan	48
3.3 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA ...	50
3.3.1 DATA DAN ANALISA MAINAN YANG MEMILIKI VISUAL YANG NYAMAN UNTUK ANAK	50
3.3.1.1 Teori Psikologi Warna	50
3.4 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK PEMBIAYAAN	52
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	54
4.1 Konsep Dasar	54
4.2 Konsep Ukuran.....	57
4.3 Konsep Bentuk	58
4.4 Konsep Material	59
4.5 Konsep Warna	61
4.6 Konsep Tool Kit Dan Kemasan.....	62
BAB V DESAIN FINAL	65
5.1 Desain Final.....	65
5.1.1 Desain Final Mainan.....	65
5.1.2 Desain Final Kemasan	66
5.1.3 Desain Final Lembar Instruksi.....	68
5.1.3 Simulasi Peluang Motif Baru.....	70
5.2 Konsep Pameran.....	73
5.3 Respon Pengunjung.....	76
BAB VI KESIMPULAN	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bubur Simbut	4
Gambar 2. Pemakaian Bubur Simbut Pada Kain	4
Gambar 3. Cover Depan Komik "Di Balik Canting"	5
Gambar 4. Isi Komik "Di Balik Canting"	5
Gambar 5. Layout Papan Permainan Kartu "The Art Of Batik"	6
Gambar 6. Contoh Kartu "The Arts Of Batik"	6
Gambar 7. Monopoli Tema Batik	6
Gambar 8. Mainan Cube Mixing	7
Gambar 9. Rubik Cube.....	7
Gambar 10. Skema Proses Perancangan	9
Gambar 11. Skema Proses Produksi	9
Gambar 12. Proses Batik Tulis	11
Gambar 13. Proses Batik Cap	11
Gambar 14. Corak Swastika Outline.....	19
Gambar 15. Motif Swastika	20
Gambar 16. Corak dasar Pilin	20
Gambar 17. Motif Pilin	20
Gambar 18. Corak dasar Meander	21
Gambar 19. Motif Meander	21
Gambar 20. Corak dasar Kawung	21
Gambar 21. Motif Kawung	22
Gambar 22. Corak Dasar Tumpal	22
Gambar 23. Motif Tumpal	22
Gambar 24. Motif Ceplokan	23
Gambar 25. Corak Lereng.....	23
Gambar 26. Motif Sido	23
Gambar 27. Motif Tambal.....	24
Gambar 28. Motif Tumbuhan	24
Gambar 29. Motif Binatang dan Unsur Alam.....	25
Gambar 30. Motif Monas.....	25
Gambar 31. Motif Keris	25
Gambar 32. Mainan Set Balok Susun Kayu.....	27
Gambar 33. Mainan Puzzle Kayu	28
Gambar 34. Bead Maze.....	28
Gambar 35. Puzzle Tangram.....	29
Gambar 36. Playdough.....	29
Gambar 37. Bubur Simbut	31
Gambar 38. Pemakaian Bubur Simbut Pada Kain	31
Gambar 39. Cover Depan Komik "Di Balik Canting"	31
Gambar 40. Isi Komik "Di Balik Canting"	31
Gambar 41. Layout Papan Permainan Kartu "The Art Of Batik"	32
Gambar 42. Contoh Kartu "The Arts Of Batik"	32
Gambar 43. Monopoli Tema Batik	32
Gambar 44. Mainan Cube Mixing	32
Gambar 45. Rubik Cube.....	33
Gambar 46. Modular motif Cap	33

Gambar 47. Prinsip Simetri Pembentuk Pola Baru.....	34
Gambar 48. Prinsip Rotasi Pembentuk Pola Baru	34
Gambar 49. Prinsip Repetisi Pembentuk Pola Baru.....	35
Gambar 50. Prinsip Tumpang Tindih Pembentuk Pola Baru.....	35
Gambar 51. Prinsip Proporsi Skala Pembentuk Pola Baru	35
Gambar 52. Mainan Tempel Ekspresi Wajah	36
Gambar 53. Balance Ball Maze Boardgame	37
Gambar 54. Rubik Cube.....	37
Gambar 55. Fidget Spinner Bearing Toy	38
Gambar 56. Lacing Board Game	39
Gambar 57. Bubur Simbut	40
Gambar 58. Pemakaian Bubur Simbut Pada Kain	40
Gambar 59. Cover Depan Komik "Di Balik Canting"	40
Gambar 60. Isi Komik "Di Balik Canting"	41
Gambar 61. Layout Papan Permainan Kartu "The Art Of Batik"	41
Gambar 62. Contoh Kartu "The Arts Of Batik"	41
Gambar 63. Monopoli Tema Batik	41
Gambar 64. Mainan Cube Mixing	42
Gambar 65. Rubik Cube.....	42
Gambar 66. Modular motif Cap	42
Gambar 67. Karet Stempel Flash	45
Gambar 68. Hasil Stempel Flash.....	45
Gambar 69. Ketebalan Karet Flash	45
Gambar 70. Harga Satuan Karet Flash di E-Commere Shoppe	45
Gambar 71. Karet Runaflex	46
Gambar 72. Ketebalan Karet Runaflex	46
Gambar 73. Hasil Stempel Runaflex.....	46
Gambar 74. Harga Satuan Karet Runaflex di E-Commerce Shoppe	46
Gambar 75. 3D Printing Emboss	47
Gambar 76. Hasil Cetak Pakai Hasil 3D Printing Emboss	47
Gambar 77. Hasil 3D Printing Pecah	47
Gambar 78. Posisi Enam Sisi Warna Rubik Cube	54
Gambar 79. Enam Desain Master Motif Hasil Rancangan	55
Gambar 80. Motif Lereng	55
Gambar 81. Desain Master Motif Jenis ke-1	55
Gambar 82. Motif Sido	55
Gambar 83. Desain Master Motif Jenis ke-2	55
Gambar 84. Motif Ceplok	56
Gambar 85. Desain Master Motif Jenis ke-3	56
Gambar 86. Motif Kawung	56
Gambar 87. Desain Master Motif Jenis ke-4	56
Gambar 88. Motif Tambal.....	56
Gambar 89. Desain Master Motif Jenis ke-5	56
Gambar 90. Motif Pilin	56
Gambar 91. Desain Master Motif Jenis ke-6	56
Gambar 92. Pengukuran Permukaan Rubik.....	57
Gambar 93. Gambar Kerja Master Motif 2.....	57
Gambar 94. Gambar Kerja Master Motif 1	57

Gambar 95. Gambar Kerja Master Motif 4.....	58
Gambar 96. Gambar Kerja Master Motif 3.....	58
Gambar 97. Gambar Kerja Master Motif 6.....	58
Gambar 98. Gambar Kerja Master Motif 5.....	58
Gambar 99. Percobaan Penggunaan Stiker.....	59
Gambar 100. Runaflex Bentuk Tipis.....	59
Gambar 101. Master Dibuat Negative Space Area.....	60
Gambar 102. Proses Penyinaran UV.....	60
Gambar 103. Palet Warna Rubik Cube.....	61
Gambar 104. Mainan Eksplorasi Motif Rubik.....	62
Gambar 105. Kuas.....	62
Gambar 106. Media Totebag Polos.....	62
Gambar 107. Alat Bak Stempel.....	62
Gambar 108. Cat Fabric 5 Warna.....	62
Gambar 109. Media T-shirt Polos.....	62
Gambar 110. Palet Cat Bulat.....	62
Gambar 111. Media Bucket Hat Polos.....	62
Gambar 112. Kemasan Saat Tertutup.....	63
Gambar 113. Kemasan Saat Terbuka Tampak Depan.....	63
Gambar 114. Kemasan Saat Terbuka Tampak Belakang.....	63
Gambar 115. Kemasan Exploded Tampak Depan.....	64
Gambar 116. Kemasan Exploded Tampak Belakang.....	64
Gambar 117. Produk Final.....	65
Gambar 118. Penggunaan Saat Dipakai Untuk Cap.....	66
Gambar 119. Penggunaan Saat dipakai Untuk Mencari Peluang Motif Baru	
Gambar 120. Desain Stiker Kemasan Depan.....	66
Gambar 121. View Depan Penggunaan Stiker Pada Kemasan.....	67
Gambar 122. View Belakang Penggunaan Stiker Pada Kemasan.....	67
Gambar 123. Ukuran Detail Kemasan Bagian Luar.....	67
Gambar 124. Ukuran Detail Kedalaman Sekat Kemasan.....	68
Gambar 125. Ukuran Detail Sekat Kemasan.....	68
Gambar 126. Lembar Instruksi Untuk Pemain.....	69
Gambar 127. Lembar Instruksi Untuk Instruktur.....	70
Gambar 128. Titik Default Pergerakan.....	70
Gambar 129. Hasil Cetak Titik Default.....	70
Gambar 130. Posisi Baris Atas Diputar Ke Kanan.....	71
Gambar 131. Hasil Cetak Gerakan Pertama.....	71
Gambar 132. Posisi Baris Kiri Diputar Ke Bawah.....	71
Gambar 133. Hasil Cetak Gerakan Kedua.....	71
Gambar 134. Posisi Baris Bawah Diputar Ke Kiri.....	71
Gambar 135. Hasil Cetak Gerakan Ketiga.....	71
Gambar 136. Posisi Baris Kanan Diputar Ke Atas.....	71
Gambar 137. Hasil Cetakan Gerakan Keempat.....	71
Gambar 138. Posisi Baris Atas Diputar Ke Kiri.....	71
Gambar 139. Hasil Cetakan Gerakan Kelima.....	71
Gambar 140. Posisi Baris Kiri Diputar Ke Atas.....	72
Gambar 141. Hasil Cetakan Gerakan Keenam.....	72
Gambar 142. Posisi Baris Bawah Diputar Ke Kanan.....	72

Gambar 143. Hasil Cetakan Gerakan Ketujuh.....	72
Gambar 144. Posisi Baris Kanan Diputar Ke Bawah	72
Gambar 145. Hasil Cetakan Gerakan Kedelapan.....	72
Gambar 146. View Booth Pameran	73
Gambar 147. Contoh Hasil Cetak Motif dan Pewarnaan di Media Totebag	74
Gambar 148. Contoh Hasil Cetak Motif dan Pewarnaan di Media T-Shirt.....	74
Gambar 149. Contoh Hasil Cetak Motif dan Pewarnaan di Media Bucket Hat	74
Gambar 150. Desain Poster Pameran.....	75
Gambar 151. Note Komentar 1	76
Gambar 152. Note Komentar 2	76
Gambar 153. Note Komentar 3	76
Gambar 154. Note Komentar 4	76
Gambar 155. Note Komentar 5	76
Gambar 156. Note Komentar 6	76
Gambar 157. Note Komentar 7	76
Gambar 158. Note Komentar 8	76
Gambar 159. Note Komentar 9	76
Gambar 160. Note Komentar 10	76
Gambar 161. Note Komentar 11	76
Gambar 162. Note Komentar 12	76
Gambar 163. Note Komentar 13	77
Gambar 164. Note Komentar 14	77
Gambar 165. Note Komentar 15	77
Gambar 166. Note Komentar 16	77
Gambar 167. Note Komentar 17	77
Gambar 168. Note Komentar 18	77
Gambar 169. Note Komentar 19	77
Gambar 170. Note Komentar 20	77
Gambar 171. Note Komentar 21	77
Gambar 172. Note Komentar 22	77
Gambar 173. Note Komentar 23	77
Gambar 174. Note Komentar 24	77
Gambar 175. Note Komentar 25	77
Gambar 176. Note Komentar 26	77
Gambar 177. Respon Pengunjung Live Workshop Saat Pameran.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Produk Sejenis.....	4
Tabel 2. Perkiraan Kebutuhan Data dan Teori.....	10
Tabel 1. Analisa Pemilihan Teknik Batik Berdasarkan Fungsi Edukatif dan Efisiensi Produk	18
Tabel 2. Analisa Pemilihan Ragam Batik Berdasarkan Fungsi Edukatif, Efisiensi dan Estetika Kualitas Pola.....	26
Tabel 3. Produk Mainan Yang Mengandung Montessori Dalam Hal Kreativitas Anak	27
Tabel 4. Analisa Produk Sejenis Terhadap 3 Unsur Montessori.....	31
Tabel 5. Produk Mainan Yang Mengandung Konsep "Interaktif Dengan Pengguna"	36
Tabel 6. Analisa Produk Sejenis Yang Mengandung 2 Unsur Konsep "interaktif Dengan Pengguna"	40
Tabel 7. Data Material Yang Biasa Digunakan Untuk Pembuatan Mainan	43
Tabel 8. Analisa Uji 3 Material Terpilih.....	45
Tabel 9. Standar ISO Mengatur Jenis Bahan Pada Produk Mainan.....	48
Tabel 10. Rincian Pembiayaan Produksi	52
Tabel 1. Data Motif Pembentuk Desain Master.....	55
Tabel 2. Toolkit Pendukung Produk Mainan Utama	62
Tabel 1. Simulasi Peluang Motif Baru.....	70
Tabel 2. Penjelasan Respon Pengunjung	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Asistensi	84
Lampiran 2. Lembar Komentar Perbaikan Sidang Tugas Akhir.....	85
Lampiran 3. Respon Live Workshop saat pameran	88
Lampiran 4. Surat Keterangan Hasil Sidang Tugas Akhir.....	89
Lampiran 5. Lembar Hasil Turnitin.....	90

