

**KAJIAN KINETIC DALAM MAINAN ANAK-  
ANAK**



**SKRIPSI**

Oleh:

**LUTSE LAMBERT DANIEL MORIN**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana dalam bidang  
Seni Rupa Murni**

**2005**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	1542 / H / S / 06
KLAS	
TERIMA	18 - 01 - 06

# KAJIAN KINETIC DALAM MAINAN ANAK- ANAK



**SKRIPSI**



Oleh:

**LUTSE LAMBERT DANIEL MORIN**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana dalam bidang  
Seni Rupa Murni  
2005**

**KAJIAN KINETIC DALAM MAINAN ANAK-  
ANAK**



**SKRIPSI**

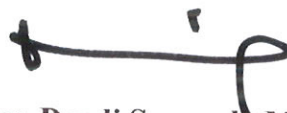
Oleh:

**LUTSE LAMBERT DANIEL MORIN**

**No. Mhs. : 98 111 81 021 / SP**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana dalam bidang  
Seni Rupa Murni  
2005**

Skripsi ini diterima oleh Tim Penguji  
Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia,  
Yogyakarta, 28 Juli 2005



**Drs. Dendi Suwand, M.S.**

**Pembimbing I / Anggota**



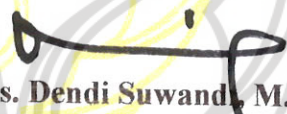
**Drs. A.B. Dwiantoro, M.S.**

**Pembimbing II / Anggota**



**Drs. Anusapati, MFA.**

**Cognate / Anggota**



**Drs. Dendi Suwand, M.S.**

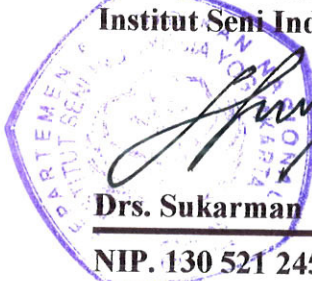
**Ketua Program Studi Seni Rupa  
Murni / Anggota**



**Drs. AG. Hartono, M. Sn.**

**Ketua Jurusan Seni Murni / Ketua  
/ Anggota**

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Drs. Sukarman**

**NIP. 130 521 245**

## KATA PENGANTAR

Dengan rasa puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang maha Esa atas segala berkat yang dilimpahkan dengan penuh karunia, sehingga terwujudnya skripsi selama ini untuk memenuhi salah satu syarat akhir masa studi di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Menyadari sebagai manusia tidak pernah luput dari kekeliruan dan kekurangan, penulis mengharapkan dan menerima dengan senang hati segala kritik dan saran yang membangun dari segala pihak.

Tak lupa atas bimbingan, bantuan dan saran yang telah diberikan, maka penulis menaruh hormat dan mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S., selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan sebagai Pembimbing I skripsi ini serta selaku Dosen Wali angkatan 1998 yang telah banyak memberikan pengarahan serta bimbingan dan meluangkan waktunya, kepada penulis selama ini.
2. Bapak Drs. A.B. Dwiantoro M.S., selaku Pembantu Rektor III Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan sebagai Pembimbing II yang telah memberikan pengarahan-pengarahan, dorongan-dorongan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Drs. AG. Hartono M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan dorongan dan pengarahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Anusapati MFA., selaku Cognate dalam ujian skripsi Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku Pembantu Dekan I, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan pengarahan dan izin untuk melakukan penelitian.
6. Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberi kesempatan mengikuti ujian skripsi.
7. Bapak Drs. Purwito, selaku Dosen Bahasa Indonesia, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
8. Kepala Sekolah Dasar Negeri Suryodiningratan I Kecamatan Matrijeron Yogyakarta, yang telah membantu terlaksananya skripsi ini.
9. Orang tua, Kakek (almarhum), Nenek, dan Murni Astuti yang memberikan dorongan material maupun spiritual.
10. Teman-teman Seni Patung '98 dan Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan rekan-rekan yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Semoga segala amal dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis tersebut mendapatkan balasan yang berlimpah dari Tuhan yang Maha Esa.

Yogyakarta, Juni 2005

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR FOTO</b> .....	xvii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xxv
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xxvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	4
<b>C. Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>D. Pembatasan Masalah</b> .....	5
<b>1. Kepustakaan</b> .....	5
<b>2. Kinetik</b> .....	6
<b>3. Mainan Anak-Anak dengan Unsur Gerak</b> .....	6
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	7
<b>F. Metode penelitian</b> .....	7
<b>1. Tujuan Khusus Penelitian</b> .....	8
<b>2. Metode Penelitian</b> .....	8

3.	<b>Instrumen Penelitian .....</b>	9
4.	<b>Sampel Penelitian .....</b>	9
5.	<b>Teknik Analisa Data .....</b>	10
	a. <b>Statistika Deskriptif .....</b>	11
	b. <b>Statistika Analitik .....</b>	11
<b>G.</b>	<b>Sistematika Penulisan .....</b>	12

## **BAB II. PENGERTIAN SENI DAN SENI KINETIC (KINETIC ART)**

.....		14
<b>A.</b>	<b>Landasan Teori .....</b>	14
1.	<b>Seni Secara Umum .....</b>	14
	a. <b>Seni .....</b>	14
	b. <b>Seni Rupa .....</b>	15
	c. <b>Dua Dimensional dan Tiga Dimensional .....</b>	16
	1) <b>Seni Rupa Dua Dimensi .....</b>	17
	2) <b>Seni Rupa Tiga Dimensi .....</b>	19
2.	<b>Gerak .....</b>	21
	a. <b>Pengertian .....</b>	21
	b. <b>Irama Gerak .....</b>	23
	1) <b>Gerak Beralun .....</b>	23
	2) <b>Gerak Gelombang .....</b>	25
	a) <b>Gerak Gelombang Berdimensi             Satu .....</b>	27
	b) <b>Gerak Gelombang Berdimensi</b>	



	Dua .....	28
c)	Gerak Gelombang Berdimensi	
	Tiga .....	30
3)	Gerak Getar .....	31
4)	Gerak Kejut ( <i>Tumbukan</i> ) .....	32
5)	Gerak Lurus .....	33
6)	Gerak Melingkar .....	35
7)	Gerak Rotasi .....	37
8)	Gerak Translasi .....	38
9)	Gerak Menggelinding .....	39
10)	Gerak Roket .....	40
c.	Tenaga gerak .....	42
3.	Pengertian Seni Kinetic .....	43
a.	Pengertian .....	43
b.	Sumber Kinetic .....	44
1)	Kinetic Alami ( <i>Natural Kinetics</i> ) .....	46
a)	Angin (Udara) .....	46
b)	Temperatur (Suhu) .....	46
c)	Gravitasi .....	47
d)	Air (Aliran Cairan) .....	47
e)	Sinar Matahari (Cahaya Matahari)	48
f)	Api .....	48
2)	Kinetic Buatan ( <i>Kinetics Artifisial</i> ) .....	48

a)	Listrik .....	49
b)	Per (Pegas) .....	49
c)	Magnet .....	49
d)	Elektromagnetik .....	49
e)	Sinar Lampu (Cahaya Lampu) .....	50
3)	Energi Manusia .....	50
a)	Tenaga Tarik (Menarik) .....	50
b)	Tenaga Dorong (Mendorong) .....	52
c)	Tenaga Ayun (Mengayun) .....	52
d)	Tenaga Tiup (Meniup) .....	53
4.	Mainan Anak Dan Permainan Anak .....	54
a.	Pengertian Anak-Anak .....	55
1)	Usia .....	55
2)	Masa Bermain .....	57
3)	Tujuan Bermain .....	58
b.	Pengertian Mainan Anak .....	58
c.	Pengertian Permainan Anak .....	60
1)	Permainan dengan Partisipasi Manusia .	61
2)	Permainan dengan Alat Bermain (Mainan) .....	61
a)	Mainan dengan Gerak Menggunakan Komponen Mekanik .....	61

b)	Mainan dengan Gerak Tanpa Komponen Mekanik .....	61
c)	Permainan dengan Tempat Bermain (Sarana Bermain) .....	62
d)	Imajinasi Anak dalam Kegembiraan Bermain .....	62
B.	Hipotesis .....	64
1.	Hipotesis Mayor .....	64
2.	Hipotesis Minor .....	64
<b>BAB III LAPORAN PENELITIAN KINETIC DALAM MAINAN ANAK-ANAK .....</b>		<b>67</b>
A.	Pemahaman Unsur Kinetik dalam Mainan Anak-Anak ..	67
1.	Jenis Kinetik (Irama Gerak) .....	68
a.	Gerak Beralun .....	68
b.	Gerak Gelombang .....	69
1)	Gerak Gelombang Berdimensi Satu .....	70
2)	Gerak Gelombang Berdimensi Dua .....	71
3)	Gerak Gelombang Berdimensi Tiga .....	72
c.	Gerak Getar .....	73
d.	Gerak Kejut ( <i>Tumbukan</i> ) .....	74
e.	Gerak Lurus .....	75
f.	Gerak Melingkar .....	76
g.	Gerak Rotasi .....	77

h.	Gerak Translasi .....	78
i.	Gerak Menggelinding .....	79
j.	Gerak Roket .....	80
2.	Sumber Kinetic .....	82
a.	Kinetic Alami ( <i>Natural Kinetics</i> ) .....	82
1)	Angin (Udara) .....	82
2)	Temperatur (Suhu) .....	83
3)	Gravitasi .....	84
4)	Air (Aliran Benda Cair) .....	84
5)	Sinar Matahari (Cahaya Matahari) .....	85
6)	Api .....	86
b.	Kinetic Buatan ( <i>Artifisial Kinetics</i> ) .....	87
1)	Listrik .....	88
2)	Per (Pegas) .....	89
3)	Magnet .....	89
4)	Elektromagnetik .....	90
5)	Sinar Lampu (Cahaya Lampu) .....	91
c.	Energi Manusia .....	92
1)	Tenaga Tarik (Menarik) .....	93
2)	Tenaga Dorong (Mendorong) .....	93
3)	Tenaga Ayun (Mengayun) .....	94
4)	Tenaga Tiup (Meniup) .....	95
B.	Mainan Anak Kinetic .....	96

1. Jenis Kinetic .....	96
a. Gerak Beralun .....	96
b. Gerak Gelombang .....	102
1) Gerak Gelombang Berdimensi Satu .....	102
2) Gerak Gelombang Berdimensi Dua .....	107
3) Gerak Gelombang Berdimensi Tiga .....	110
c. Gerak Getar .....	113
d. Gerak Kejut ( <i>Tumbukan</i> ) .....	118
e. Gerak Lurus .....	122
f. Gerak Melingkar .....	126
g. Gerak Rotasi .....	132
h. Gerak Translasi .....	137
i. Gerak Menggelinding .....	141
j. Gerak Roket .....	145
2. Sumber Kinetic .....	151
a. Kinetic Alami ( <i>Natural Kinetics</i> ) .....	151
1) Angin (Udara) .....	151
2) Temperatur (Suhu) .....	156
3) Gravitasi .....	160
4) Air (Aliran Benda Cair) .....	166
5) Sinar Matahari (Cahaya Matahari) .....	170
6) Api .....	171
b. Kinetic Buatan ( <i>Artifisial Kinetics</i> ) .....	175

1) Listrik .....	175
2) Per (Pegas) .....	178
3) Magnet .....	184
4) Elektromagnetik .....	187
5) Sinar Lampu (Cahaya Lampu) .....	189
c. Energi Manusia .....	191
1) Tenaga Tarik (Menarik) .....	191
2) Tenaga Dorong (Mendorong) .....	195
3) Tenaga Ayun (Mengayun) .....	200
4) Tenaga Tiup (Meniup) .....	202
C. Permainan Anak .....	207
1. Permainan dengan Partisipasi Manusia .....	207
2. Permainan dengan Alat Bermain (Mainan) .....	209
a. Permainan dengan Alat Bermain Menggunakan Komponen Mekanik yang dapat Menimbulkan Gerak .....	209
b. Permainan Menggunakan Alat Bermain dapat Bergerak Tanpa Komponen Mekanik .....	210
c. Permainan dengan Tempat Bermain .....	212
D. Kejiwaan Anak Dalam Bermain .....	213
<b>BAB IV ANALISA DATA MAINAN ANAK-ANAK .....</b>	<b>215</b>
A. Jenis Kinetic (Irama Kinetic) .....	215

<b>B. Sumber Kinetic .....</b>	<b>219</b>
<b>C. Mekanik dan Non Mekanik .....</b>	<b>223</b>
<b>D. Imajinasi dan Perasaan Anak .....</b>	<b>227</b>
<b>1. Analisa Kuisisioner Siswa dan Siswi Kelas IV dan Kelas V .....</b>	<b>227</b>
<b>2. Analisa Kuisisioner kelas IV dan V.....</b>	<b>244</b>
<b>a. Analisa Kuisisioner Kelas IV.....</b>	<b>244</b>
<b>b. Analisa Kuisisioner Kelas V .....</b>	<b>249</b>
<b>c. Analisa Kuisisioner Seluruh (Kelas IV dan Kelas V) .....</b>	<b>252</b>
<b>1) Analisa Kuisisioner Siswa Seluruh Kelas (Kelas IV dan Kelas V) .....</b>	<b>252</b>
<b>a) Imajinasi .....</b>	<b>253</b>
<b>b) Perasaan .....</b>	<b>255</b>
<b>2) Analisa Kuisisioner Siswi Seluruh Kelas (Kelas IV dan Kelas V) .....</b>	<b>258</b>
<b>a) Imajinasi .....</b>	<b>258</b>
<b>b) Perasaan .....</b>	<b>260</b>
<b>3) Analisa Kuisisioner Seluruh Kelas (Kelas IV dan Kelas V) .....</b>	<b>263</b>
<b>a) Imajinasi .....</b>	<b>263</b>
<b>b) Perasaan .....</b>	<b>266</b>
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>270</b>

A. Kesimpulan .....	270
B. Saran .....	272
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>274</b>
<b>GLOSARIUM .....</b>	<b>277</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>286</b>





## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>		<b>Halaman</b>
2.1	Unsur konsep .....	18
2.2	Gerak Bidang Dua Dimensi .....	19
2.3	Gerak Beralun .....	24
2.4	Gerak Beralun dari Bandul (Pendulum) .....	25
2.5	Gerak Gelombang Menjalar ke Kanan (Waktu Seperdelapan) .....	27
2.6	Gerak Gelombang Satu Dimensi dalam sebuah Tali .....	28
2.7	Diagram Gerak Gelombang Air .....	29
2.8	Gerak Gelombang dalam Air .....	30
2.9	Gerak Cahaya dalam Bidang Datar .....	31
2.10	Ragam Gerak Getar dari Sebuah Tali .....	32
2.11	Gerak Kejut dalam Tongkat Pemukul Bola .....	33
2.12	Gerak Lurus .....	34
2.13	Gerak Bola Golf yang Jatuh .....	35
2.14	Gerak Melingkar .....	36
2.15	Gerak Peluru .....	37
2.16	Gerak Rotasi .....	38
2.17	Gerak Translasi .....	39
2.18	Silinder Bergerak Menggelinding diatas Bidang Miring ....	40

<b>2.19</b>	<b>Gaya Aksi-Reaksi .....</b>	<b>41</b>
<b>2.20</b>	<b>Gerak Roket .....</b>	<b>42</b>
<b>2.21</b>	<b>Bidang Gerak dalam Tubuh Manusia .....</b>	<b>51</b>
<b>2.22</b>	<b>Gerak Tenaga Manusia .....</b>	<b>53</b>



## DAFTAR FOTO

<b>Foto</b>		<b>Halaman</b>
3.1	Bola yang Diayun .....	69
3.2	Tali yang Digerakkan .....	71
3.3	Gelombang Air .....	72
3.4	Gerak Cahaya .....	73
3.5	Getar dari Seutas Tali .....	74
3.6	Tongkat Memukul Bola .....	75
3.7	Benda Jatuh .....	76
3.8	Tulup .....	77
3.9	Jarum Jam Melakukan Gerak Rotasi .....	78
3.10	Gerak Translasi dalam Penguin Roller .....	79
3.11	Benda Menggelinding .....	80
3.12	Gaya Aksi-Reaksi .....	81
3.13	Udara Bergerak .....	82
3.14	Suhu Panas dengan Bara Api .....	83
3.15	Suhu Dingin dengan Es Batu .....	84
3.16	Air Mengalir .....	85
3.17	Cahaya Matahari .....	86
3.18	Api .....	87
3.19	Listrik PLN .....	88
3.20	Per (Pegas) .....	89

3.21	Magnet .....	90
3.22	Kumparan Elektromagnetik .....	91
3.23	Sinar Lampu .....	92
3.24	Mendorong Benda .....	94
3.25	Meniup Plastik .....	95
3.26	(A) Bola Ayun pantul .....	97
	(B) Bermain Bola Ayun Pantul .....	98
3.27	(A) Donal Bebek Akrobat .....	99
	(B) Bermain Donal Bebek Akrobat .....	100
3.28	(A) Manusia Akrobat .....	101
	(B) Bermain Manusia Akrobat .....	102
3.29	(A) Tongkat Pita .....	103
	(B) Bermain Tongkat Pita .....	104
3.30	(A) Cambuk .....	105
	(B) Bermain Cambuk .....	105
3.31	(A) Lompat Tali .....	106
	(B) Bermain Lompat Tali .....	106
3.32	Mini Game Basket Air .....	107
3.33	(A) Mikey Mouse Berenang .....	108
	(B) Bermain Mikey Mouse Berenang .....	109
3.34	Mengkail Ikan .....	110
3.35	Radar Lampu .....	111
3.36	(A) Burung Berkicau .....	112

	(B) Bermain Burung Berkicau .....	112
3.37	Kapal Remote Control .....	113
3.38	(A) Tupai Meloncat .....	114
	(B) Bermain Tupai Meloncat .....	115
3.39	(A) Kuda Pacu .....	116
	(B) Bermain Kuda Pacu .....	116
3.40	(A) Onthong-Onthong .....	117
	(B) Bermain Onthong-Onthong .....	118
3.41	(A) Kasti .....	119
	(B) Bermain Kasti .....	120
3.42	(A) Bulu Tangkis .....	120
	(B) Bermain Bulu Tangkis .....	121
3.43	Bermain Bola Voley Plastik .....	121
3.44	(A) Yoyo .....	123
	(B) Bermain Yoyo .....	124
3.45	(A) Tongkat Clorot .....	125
	(B) Bermain Tongkat Clorot .....	125
3.46	Apolo Air .....	126
3.47	(A) Pistol Pelor .....	127
	(B) Bermain Pistol Pelor .....	128
3.48	(A) Hola Hope .....	129
	(B) Bermain Hola Hope .....	130
3.49	(A) Gasing Warna .....	131

	(B) Bermain Gasing Warna .....	132
3.50	(A) Gasing .....	133
	(B) Bermain Gasing .....	133
3.51	(A) Othok-Othok .....	134
	(B) Bermain Othok-Othok .....	135
3.52	(A) Kincir Angin .....	136
	(B) Bermain Kincir Angin .....	137
3.53	(A) Penguin Roller .....	138
	(B) Bermain Penguin Roller .....	139
3.54	(A) Beruang Roller .....	140
	(B) Bermain Beruang Roller .....	141
3.55	(A) Ikan Koki .....	142
	(B) Bermain Ikan Koki .....	143
3.56	Kelereng .....	144
3.57	(A) Bola .....	144
	(B) Bermain Bola .....	145
3.58	(A) Roket Api .....	146
	(B) Roket Api Menyala .....	147
3.59	(A) Balon .....	148
	(B) Meniup Balon .....	149
3.60	(A) Gasing Api .....	150
	(B) Gasing Api Menyala .....	150
3.61	(A) Layang-Layang .....	151

	(B) Bermain Layang-Layang .....	152
3.62	(A) Jeblokan Bambu .....	153
	(B) Bermain Jeblokan Bambu .....	154
3.63	(A) Pita Kertas Emas .....	155
	(B) Bermain Pita Kertas Emas .....	156
3.64	Kapal Api .....	157
3.65	Lampion Listrik .....	158
3.66	(A) Batang Bola Api .....	159
	(B) Luncuran Bola Api .....	160
3.67	(A) Boneka dengan Mata Berkedip .....	161
	(B) Bermain Boneka dengan Mata Berkedip .....	162
3.68	(A) Parasut .....	163
	(B) Bermain Parasut .....	164
3.69	(A) Bunga Api Tetes .....	165
	(B) Bunga Api Tetes Menyala .....	166
3.70	Bermain Mini Game Basket Air .....	167
3.71	Bermain Apolo Air .....	168
3.72	(A) Pistol Air .....	169
	(B) Bermain Pistol Air .....	169
3.73	(A) Foto Slide .....	170
	(B) Bermain Foto Slide .....	171
3.74	Bermain Kapal Api .....	172
3.75	(A) Batang Bola Api Menyala .....	173

	(B) Bola Api Diudara .....	174
3.76	Gasing Api .....	175
3.77	Kipas Angin Baterai .....	176
3.78	Lampion Listrik .....	177
3.79	Robot .....	178
3.80	(A) Ketapel .....	179
	(B) Bermain Ketapel .....	180
3.81	(A) Kereta .....	181
	(B) Bermain Kereta .....	182
3.82	(A) Bola Berjalan .....	183
	(B) Bermain Bola Berjalan .....	183
3.83	(A) Penggaris dengan Serpihan Kertas .....	185
	(B) Bermain Penggaris dengan Serpihan Kertas .....	185
3.84	(A) Ballpoint Magnet .....	186
	(B) Bermain Ballpoint Magnet .....	186
3.85	Mengkail Ikan .....	187
3.86	Kapal Remote Control .....	188
3.87	Bermain Kipas Angin Baterai .....	188
3.88	Bermain Robot .....	189
3.89	Wayang .....	190
3.90	Bermain Radar Lampu .....	190
3.91	(A) Angkrek .....	191
	(B) Bermain Angkrek .....	192



3.92	(A) Mobil-Mobilan .....	193
	(B) Bermain Mobil-Mobilan .....	193
3.93	(A) Singa Ice Cream .....	194
	(B) Bermain Singa Ice Cream .....	195
3.94	(A) Burung Bambu Dorong .....	196
	(B) Bermain Burung Bambu Dorong .....	197
3.95	Bermain Kelereng .....	198
3.96	(A) Apolo Busa .....	199
	(B) Bermain Apolo Busa .....	200
3.97	(A) Kursi Kuda Jungkat-Jungkit .....	201
	(B) Bermain Kursi Kuda Jungkat-Jungkit .....	201
3.98	(A) Bola Tiup .....	203
	(B) Bermain Bola Tiup .....	203
3.99	(A) Peluit Ular .....	204
	(B) Bermain Peluit Ular .....	205
3.100	(A) Balon Air Tiup .....	206
	(B) Bermain Balon Air Tiup .....	206
3.101	Jamuran .....	208
3.102	Ular Naga .....	208
3.103	Dingklik Oglak-Aglik .....	209
3.104	Benthik .....	210
3.105	Engklek .....	211
3.106	Boi-Boinan .....	211

<b>3.107</b>	<b>(A) Bermain Air .....</b>	<b>212</b>
	<b>(B) Berenang .....</b>	<b>213</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>		<b>Halaman</b>
1.1	Populasi dan Sampel .....	10
2.1	Fase-Fase Perkembangan Individu .....	56
4.1	Analisa Jenis Kinetic (Irama Kinetic) dalam Mainan Anak- Anak .....	216
4.2	Analisa Sumber Kinetic Bagian dari Iptek dalam Mainan Anak-Anak .....	220
4.3	Analisa Mekanik dan Non Mekanik dalam Mainan Anak- Anak .....	224
4.4	Analisa Kuisisioner Kinetic dalam Mainan Anak-Anak dari Murid Sekolah Dasar Kelas IV .....	228
4.5	Analisa Kuisisioner Kinetic dalam Mainan Anak-Anak dari Murid Sekolah Dasar Kelas V .....	237

## DAFTAR GRAFIK

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
<b>4.1 Analisa Jenis Kinetic (Irama Kinetic) dalam Mainan Anak-Anak .....</b>	<b>218</b>
<b>4.2 Analisa Sumber Kinetic Bagian dari Iptek dalam Mainan Anak-Anak .....</b>	<b>222</b>
<b>4.3 Analisa Mekanik dan Non Mekanik dalam Mainan Anak-Anak .....</b>	<b>226</b>
<b>4.4 Analisa Kuisiomer Murid Sekolah Dasar Kelas IV dalam Imajinasi Mainan .....</b>	<b>236</b>
<b>4.5 Analisa Kuisiomer Perasaan Murid Sekolah Dasar Kelas IV dalam Memainkan Mainan .....</b>	<b>236</b>
<b>4.6 Analisa Kuisiomer Murid Sekolah Dasar Kelas V dalam Imajinasi Mainan .....</b>	<b>243</b>
<b>4.7 Analisa Kuisiomer Perasaan Murid Sekolah Dasar Kelas V dalam Memainkan Mainan .....</b>	<b>243</b>
<b>4.8 Analisa Kuisiomer Seluruh Murid Sekolah Dasar Kelas IV dalam Imajinasi Mainan .....</b>	<b>248</b>
<b>4.9 Analisa Kuisiomer Perasaan Seluruh Murid Sekolah Dasar Kelas IV dalam Memainkan Mainan .....</b>	<b>249</b>
<b>4.10 Analisa Kuisiomer Seluruh Murid Sekolah Dasar Kelas V dalam Imajinasi Mainan .....</b>	<b>251</b>

4.11	<b>Analisa Kuisisioner Perasaan Murid Sekolah Dasar Kelas V dalam Memainkan Mainan .....</b>	<b>252</b>
4.12	<b>Analisa Kuisisioner Siswa Sekolah Dasar Kelas IV dan Kelas V dalam Imajinasi Mainan .....</b>	<b>255</b>
4.13	<b>Analisa Kuisisioner Perasaan Siswa Sekolah Dasar Kelas IV dan Kelas V dalam Memainkan Mainan .....</b>	<b>258</b>
4.14	<b>Analisa Kuisisioner Siswi Sekolah Dasar Kelas IV dan Kelas V dalam Imajinasi Mainan .....</b>	<b>260</b>
4.15	<b>Analisa Kuisisioner Perasaan Siswi Sekolah Dasar Kelas IV dan Kelas V dalam Memainkan Mainan .....</b>	<b>263</b>
4.16	<b>Analisa Kuisisioner Murid Sekolah Dasar Kelas IV dan Kelas V dalam Imajinasi Mainan .....</b>	<b>266</b>
4.17	<b>Analisa Kuisisioner Perasaan Murid Sekolah Dasar Kelas IV dan Kelas V dalam Memainkan Mainan .....</b>	<b>269</b>

## BAB I

### PENDAHULUAN



#### A. Latar Belakang

Dalam usia sebelum memasuki dunia sekolah, anak sangat mudah terpengaruh dengan keadaan lingkungan tempat tinggalnya. Lingkungan sangat memungkinkan pembentukan jiwa anak di luar bimbingan orang tua. Perbedaan lokasi tempat tinggal anak di pedesaan berbeda dengan perkotaan yang tercermin dari sifat atau perilaku anak. Dalam usia pra sekolah, anak mempunyai waktu luang lebih banyak selama satu hari satu malam dibanding dengan anak yang sudah memasuki sekolah. Waktu luang tersebut lebih banyak digunakan untuk bermain mengisi hidupnya dibanding dengan waktu setelah memasuki masa sekolah. Bermain dalam dunia anak mempunyai beberapa pola, yaitu bermain dengan benda mainan atau bermain tidak menggunakan benda mainan. Bermain dalam dunia anak sangat berpengaruh terhadap kejiwaan berupa sifat anak, pola pikir atau kecerdasan anak dan lain sebagainya. Anak bermain menggunakan benda mainan teknologi tradisional berbeda dengan menggunakan mainan yang mempunyai teknologi modern. Selain hubungan keluarga dengan anak, mainan mempunyai peran penting dalam menambah kecerdasan dan sifat sosial anak menuju masa sekolah.

Mainan anak pada saat ini banyak dijual dan mudah dimiliki kalangan masyarakat. Dalam mainan anak memiliki dua kemungkinan yaitu mainan dengan

menggunakan gerak dan mainan tidak menggunakan gerak. Artinya mainan menggunakan gerak adalah mainan yang dapat bergerak sesuai gerak yang sesungguhnya, misalnya mainan berbentuk mobil dapat bergerak seperti mobil yang sesungguhnya. Sedangkan mainan tidak menggunakan gerak merupakan mainan seperti wujud sesungguhnya dalam bentuk miniatur namun tidak dapat bergerak misalnya pesawat luar angkasa atau *satelit*.

Mainan anak menggunakan gerak cenderung mainan yang mempunyai sentuhan ilmu pengetahuan dan teknologi (*iptek*) tentang gerak yang sangat tinggi. Misalnya teknologi pembuatan mainan anak tradisional kincir angin kertas, yang harus menggunakan keseimbangan baling-baling dan berat baling-baling yang ringan, serta sistem mekanik yang perputarannya bertumpu pada poros tengah. Sedangkan mainan modern dari bahan kain yang berbentuk boneka hewan dalam pembuatannya tidak dengan perhitungan seperti kincir angin tradisional.

Mainan anak menggunakan gerak yang diciptakan secara tradisional maupun modern dapat meningkatkan imajinasi atau daya khayal anak, kecerdasan anak, dan kegembiraan anak dalam memainkan mainan tersebut. Imajinasi atau daya khayal anak dari melihat benda mainan dan memainkan mainan tersebut, misalnya memainkan pesawat terbang yang dapat bergerak dengan tenaga baterai, imajinasi anak akan menuju cita-cita sebagai pilot atau pramugara-pramugari. Dalam kecerdasan anak misalnya ketangkasan menggerakkan remote control mobil mainan agar tidak membentur benda atau masuk lubang ketika mobil mainan bergerak. Sedangkan anak merasa gembira dalam hidupnya karena

bermain dengan mainan yang dipilih sendiri. Rasa gembira ini mempunyai kecenderungan terhadap pengaruh kejiwaan atau psikologi anak.

Memahami permasalahan gerak, gerak dalam bahasa Inggris disebut *kinetics*. Kinetic mempunyai sumber tenaga atau energi yang mengubah sistem mekanik menjadi benda dapat bergerak. Sistem mekanik tersebut mampu merubah sumber energi yang berkekuatan kecil menjadi bentuk gerak dengan kapasitas tenaga cukup besar.

Dalam mengkaji unsur kinetic atau unsur gerak yang terdapat dalam mainan anak diungkapkan jenis kinetic dan sumber kinetic. Jenis kinetic adalah irama gerak yang terbagi menjadi beberapa bentuk menurut keadaan gerak benda, sedangkan sumber kinetic adalah tenaga yang mempengaruhi keadaan gerak (sumber energi). Dalam dunia seni rupa karya perupa yang menggunakan gerak dicetuskan di Eropa dan Amerika. Unsur gerak dalam seni rupa (*Kinetic Art*) diciptakan melalui karya-karya seniman seperti Duchamp, Gabo, Alexander Calder, Len Ley, dan lain sebagainya. Dalam buku *Art As Image And Idea*, sumber kinetic dibagi menjadi dua bagian yaitu kinetic alami (*Natural Kinetics*) dan kinetic buatan (*Artifisial Kinetics*). Natural kinetics (kinetic alami) meliputi sumber gerak yang diperoleh dari arus angin, gaya tarik bumi, cahaya matahari atau temperatur, getar, dan lain sebagainya. Sedangkan artifisial kinetics (kinetic buatan), sumber energinya dari listrik atau baterai, gelombang elektromagnetik, cahaya lampu, dan lain sebagainya. Selaian sumber kinetic alami dan kinetic buatan, manusia dapat sebagai sumber energi kinetic, misalnya mendorong,



menarik, mengayun, dan meniup atau menghisap. Ketiga kategori sumber energi kinetic mempunyai pengaruh terhadap benda mainan dalam melakukan gerak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Memahami uraian dalam latar belakang, maka penulis merasa terpanggil untuk mengkaji unsur gerak yang terdapat dalam mainan anak karena dapat memperoleh pengertian sebagai berikut:

1. Mainan anak tradisional atau modern yang mempunyai bentuk gerak adalah wujud sentuhan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang sederhana.
2. Mainan anak mempunyai bentuk miniatur dan mudah diperoleh.
3. Unsur geraknya dapat meningkatkan imajinasi, kecerdasan, dan kegembiraan anak yang berpengaruh pada pertumbuhan psikologi anak menuju masa remaja dan dewasa.
4. Dapat mengetahui sikap anak terhadap lingkungan, keluarga, dan sekolah.

Dari keempat identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai dasar atau landasan menentukan unsur dalam penelitian.

## **C. Rumusan Masalah**

Atas dasar uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada hubungan kinetic dengan mainan anak-anak?

2. Apakah unsur kinetic dalam mainan anak dapat meningkatkan imajinasi dan kecerdasan anak?
3. Apakah kinetic dalam mainan anak dapat membuat perasaan anak menjadi gembira atau senang?
4. Apakah mainan anak kinetic adalah sentuhan dari *iptek*?

#### **D. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah kajian kinetic dalam mainan anak-anak mencakup tiga pokok permasalahan yaitu: 1. Kepustakaan, 2. Kinetic, 3. Mainan anak dengan unsur gerak. Tiga pembatasan masalah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

##### **1. Kepustakaan**

Kepustakaan sebagai pendukung teori yang membahas persoalan gerak (kinetic) dan mainan anak yang menggunakan unsur gerak. Teori gerak bersumber dari pemahaman yang terdapat dalam seni rupa, ilmu fisika, dan ilmu urai tubuh manusia (anatomi manusia).

Pemahaman anak dari usia kelahiran dan masa bermain sebagai batasannya. Usia kelahiran menentukan manusia yang disebut sebagai anak, remaja, dewasa, dan tua atau usia lanjut. Dari usia yang disebut anak mempunyai masa bermain, pra sekolah, dan menginjak masa sekolah.

Pembahasan terutama ditujukan pada mainan anak-anak dengan unsur gerak yang tidak menggunakan media komputer sebagai alat permainan. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh pengetahuan kinetic sederhana yang

2. Apakah unsur kinetic dalam mainan anak dapat meningkatkan imajinasi dan kecerdasan anak?
3. Apakah kinetic dalam mainan anak dapat membuat perasaan anak menjadi gembira atau senang?
4. Apakah mainan anak kinetic adalah sentuhan dari *iptek*?

#### **D. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah kajian kinetic dalam mainan anak-anak mencakup tiga pokok permasalahan yaitu: 1. Kepustakaan, 2. Kinetic, 3. Mainan anak dengan unsur gerak. Tiga pembatasan masalah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

##### **1. Kepustakaan**

Kepustakaan sebagai pendukung teori yang membahas persoalan gerak (kinetic) dan mainan anak yang menggunakan unsur gerak. Teori gerak bersumber dari pemahaman yang terdapat dalam seni rupa, ilmu fisika, dan ilmu urai tubuh manusia (anatomi manusia).

Pemahaman anak dari usia kelahiran dan masa bermain sebagai batasannya. Usia kelahiran menentukan manusia yang disebut sebagai anak, remaja, dewasa, dan tua atau usia lanjut. Dari usia yang disebut anak mempunyai masa bermain, pra sekolah, dan menginjak masa sekolah.

Pembahasan terutama ditujukan pada mainan anak-anak dengan unsur gerak yang tidak menggunakan media komputer sebagai alat permainan. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh pengetahuan kinetic sederhana yang

terdapat dalam mainan anak-anak. Media bermain dengan komputer tidak semua lapisan masyarakat memiliki. Media komputer mempunyai bentuk gerak cenderung dalam bentuk gerak maya yang terdapat dilayar *monitor*; tanpa layar monitor komputer tidak dapat dijalankan secara normal.

## **2. Kinetic**

Jenis kinetic dan sumber kinetic sebagai terjadinya gerak nyata yang mempengaruhi sistem kerja mekanik benda. Energi sebagai sumbernya akan menimbulkan benda dapat bergerak. Energi kinetic dari kekuatan yang lemah sampai kekuatan yang cukup besar akan merubah benda dalam keadaan statis menjadi benda bergerak. Dari ilmu fisika, kinetic diuraikan menjadi jenis dan sumber energi yang mempengaruhi benda statis. Dalam seni rupa, kinetic mempunyai sumber energi alam dan buatan. Sumber energi manusia sebagai tenaga yang dapat menggerakkan benda yang dibagi menjadi tenaga mendorong, menarik, mengayun, meniup, dan menghisap. Tenaga menghisap dalam penelitian ini tidak dijelaskan karena mainan anak dengan tenaga menghisap hampir tidak ditemukan. Kelangkaan jenis mainan anak dengan tenaga menghisap karena membahayakan diri anak maupun kesehatan anak.

## **3. Mainan Anak-Anak dengan Unsur Gerak**

Mainan anak-anak dengan unsur gerak sebagai penelitian ini bukan mainan anak-anak yang menggunakan media komputer, karena mainan anak-anak dengan media komputer mempunyai sistem mekanik yang tidak sederhana, bentuk kinetic cenderung gerak semu yang terdapat pada layar monitor, dan rata-rata semua anak tidak dapat memainkan. Media komputer

sebagai bentuk alat mainan tergantung pada status sosial keluarga anak tersebut, sehingga jenis ini tidak mudah dijumpai dalam masyarakat. Pengertian anak-anak ditinjau dari usia anak dan masa bermain dalam menggunakan mainan.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Setelah mengetahui latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka sebagai tujuan dalam penelitian kinetic yang terdapat dalam mainan anak adalah:

1. Dapat mengetahui beberapa macam mainan anak dengan unsur kinetic yang dapat meningkatkan imajinasi, kecerdasan, dan kegembiraan anak dalam bermain.
2. Dapat mengetahui mainan anak kinetic sebagai sentuhan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek).
3. Mainan kinetic mempengaruhi sikap kejiwaan anak terhadap lingkungan.

#### **F. Metodologi Penelitian**

Dalam metodologi penelitian digunakan metode kualitatif dan kuantitatif menurut Lexy J. Moleong "... metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati"<sup>1</sup> sedangkan metode kuantitatif adalah :

"... jenis penelitian kuantitatif mencakup setiap jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentase, rata-rata, ci kuadrat, dan perhitungan statistik lainnya. Dengan kata lain, penelitian

---

<sup>1</sup> Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001, p. 3.

kuantitatif melibatkan diri pada “perhitungan” atau “angka” atau “kuantitas”.<sup>2</sup>

Metode tersebut untuk menjelaskan tujuan khusus penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, sampel penelitian, dan teknik analisis data. Hal tersebut diuraikan sebagai berikut :

### **1. Tujuan Khusus Penelitian**

Tujuan khusus penelitian menyatakan tujuan penelitian secara operasional. Tujuan khusus penelitian mengacu pada subpertanyaan penelitian untuk memperoleh data sebagai berikut :

- a. Unsur-unsur kinetic
- b. Jenis dan sumber kinetic
- c. Hubungan antara mainan anak-anak dengan kinetic
- d. Faktor yang terdapat dalam mainan kinetic terhadap anak

### **2. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan sebagai pengumpul data adalah metode deskriptif atau metode *ex post facto*. Metode deskriptif menurut Nana Sudjana adalah :

Metode penelitian deskriptif digunakan apabila bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa dan kejadian yang ada pada masa sekarang. Termasuk dalam metode ini adalah studi kasus, survai, studi perkembangan, studi korelasi. Metode penelitian deskriptif bisa mendeskripsikan satu variabel atau lebih dari satu variabel penelitian. Masalah penelitian yang tepat dikaji melalui metode deskriptif biasanya berkenaan dengan bagaimana kondisi, proses, karakteristik, hasil dari suatu variabel.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Ibid. p. 2.

<sup>3</sup> Nana Sudjana. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, Sinar Baru Algensindo, 2001, p.

Penjelasan peristiwa dalam penelitian ini adalah unsur yang terdapat dalam kinetic meliputi irama kinetic dan sumber kinetic yang terdapat dalam mainan anak-anak. Dalam permasalahan kinetic diambil melalui teori fisika dan teori seni yang membahas mengenai kinetic. Hubungan mainan dan anak-anak melalui survai untuk menunjukkan tingkat imajinasi anak dan perasaan anak. Variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah pemahaman kinetic, jenis kinetic, sumber kinetic, mainan dan anak.

### **3. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai alat atau cara untuk menjangkau data dalam penelitian ini. "*Instrumen penelitian, menjelaskan teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data di lapangan, misalnya kuesioner, tes, observasi, studi dokumentasi ...*"<sup>4</sup>

Instrumen dalam penelitian kinetic meliputi pemahaman kinetic yang diambil dari ilmu fisika dan seni yang membahas kinetic (kepuustakaan), foto, *cd*, pengaruh mainan terhadap anak dalam imajinasi anak dan perasaan anak melalui kuesioner.

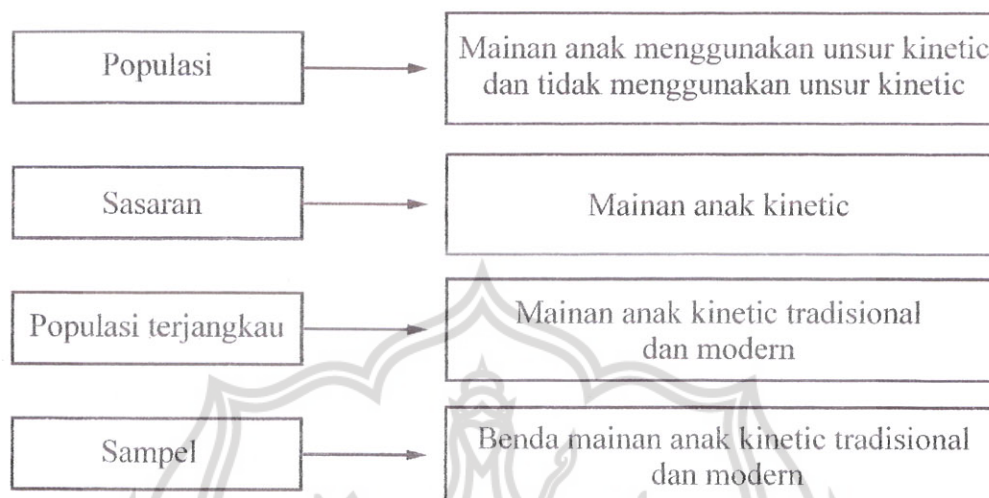
### **4. Sampel Penelitian**

Sampel penelitian adalah sumber data mainan anak dan kinetic yang diperoleh dari instrumen berupa studi pustaka, survai, dan bentuk mainan kinetic yang terdapat dilapangan. Dalam penelitian ini ditentukan dalam tabel populasi dan sampel sebagai berikut:

---

<sup>4</sup> Ibid. p. 101

TABEL 1.1  
Populasi dan Sampel



Pengambilan sampel mainan anak kinetic dilakukan dengan foto sebagai dokumentasi bentuk dan cd (*compact disc*) sebagai dokumentasi gerak. Jenis sampel dalam penelitian ini adalah *purposive samples* yaitu pengambilan sampel atas dasar tujuan tertentu sehingga memenuhi keinginan dan kepentingan peneliti. Tujuan yang telah disebutkan di bagian tujuan penelitian sebagai pengertian manfaat mainan kinetic untuk anak; mengetahui bentuk kinetic sebagai unsur iptek; dan pengaruh mainan kinetic terhadap sikap perkembangan anak hidup dilingkungan masyarakat, keluarga, dan sekolah.

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis adalah :

... analisis dimaksudkan untuk mengkaji data dalam hubungannya dengan keperluan pengujian hipotesis penelitian.



Alat yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis data adalah *statistika*. Ada dua macam statistika yang bisa digunakan untuk mengolah dan menganalisis data, yakni statistika *deskriptif* dan statistika *analitik* atau *inferensial*.<sup>5</sup>

Proses statistika *deskriptif* dan statistika *analitik* sebagai teknik mengumpulkan dan mengolah data tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Statistika Deskriptif

Pemahaman statistika deskriptif dalam analisa data adalah :

Statistika deskriptif terutama digunakan untuk mengolah data dan mendeskripsikan data dalam bentuk tampilan data yang lebih bermakna dan mudah dipahami oleh orang lain. Misalnya dalam bentuk frekuensi, grafik, nilai rata-rata, simpangan baku, dan lain-lain.<sup>6</sup>

Teknik analisis data statistika deskriptif penelitian ini melalui bentuk kinetic terdiri dari sumber dan irama digunakan dalam mainan dianalisis melalui grafik, tabel, dan prosentase.

#### b. Statistika Analitik

Pengertian statistika analitik yang digunakan dalam analisis data penelitian ini adalah “Statistik analitik terutama digunakan untuk keperluan pengujian hipotesis dan untuk membuat generalisasi (inferences) data sampel terhadap populasinya.”<sup>7</sup> Dalam sampel penelitian ini terdiri dari kinetic yang terdiri dari irama dalam bentuk animasi dari *cd* sedangkan sumber kinetic dan benda mainan yang didokumentasikan melalui foto serta *cd*.

---

<sup>5</sup> Ibid. p. 77

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Ibid.

## **G. Sistematika Penulisan**

Skripsi ini terdiri atas lima bab, yaitu:

### **Bab I : Pendahuluan**

Pendahuluan ini mengemukakan tentang latar belakang dari permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, verifikasi data, dan sistematika penulisan.

### **Bab II : Pengertian Seni dan Seni Kinetic (Kinetic Art)**

Dalam bab ini dikemukakan dasar-dasar pengetahuan yang dapat dipertanggung jawabkan, yang merupakan landasan dalam menunjang permasalahan serta sesuai dengan tujuan penelitian yaitu membuktikan hipotesis.

- A. Landasan teori, menguraikan tentang pengertian-pengertian seni secara umum, gerak, seni kinetic, mainan, dan permainan anak.
- B. Hipotesa adalah dugaan sementara yang diperoleh dari studi pustaka, sampel dan survai sebagai pangkal tolak penelitian tersebut.

### **Bab III : Hasil Penelitian**

Hasil penelitian terdiri dari uraian data yang terkumpul berdasarkan pengumpulan data melalui metode penelitian. Isi dalam bab ini adalah sebagai berikut:

- A. Metodologi, yang meliputi pembahasan tentang:  
Tujuan khusus penelitian, metode penelitian,  
instrumen penelitian, sampel penelitian, dan teknik  
analisis data.
- B. Laporan penelitian, yang terdiri dari:  
Persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian dan  
data-data yang dihasilkan berupa foto, cd, dan dari  
data studi pustaka.

Bab IV : Analisa

Mengenai data-data yang diperoleh dari hasil penelitian  
kemudian disimpulkan untuk membuktikan kebenaran hipotesa.

Bab V : Kesimpulan

Sebagai ringkasan seluruh isi dalam penelitian ini.