

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Judul dan Interpretasi Judul	2
C. Tujuan Perancangan	3
D. Permasalahan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	3
 MERCU BUANA	
II. METODE PERANCANGAN	5
A. Originalitas	5
B. Kelompok Pengguna Produk	9
1. Sasaran Pengguna	9
2. Target Pasar	9
C. Relevansi dan Konsekwensi Studi	10
1. Logika Dasar Perancangan	10
2. Teknologi yang Dibutuhkan	11

3. Biaya Perancangan dan Produksi	12
D. Skema Proses Kerja.....	13
1. Rumusan Masalah	14
2. Pengumpulan Data	14
3. Analisis SWOT	15
 III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	17
A. Data Dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk	
Rancangan	17
B. Data Dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk	
Rancangan	18
1. Unsur-unsur Desain Produk	18
C. Data Dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk	
Rancangan	21
1. Perancangan <i>Board</i> atau Papan Permainan	21
2. Perancangan Pion Permainan	22
3. Perancangan Kartu Tantangan	23
D. Data Dan Analisa Yang Berkaitan Dengan Estetika Ekonomi Produk	
Rancangan	24
 IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	25
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	25
B. Tataran Sistem	25
1. Penyebaran Karya	25
2. Pemanfaatan Karya/Produk	26
3. Cara Kerja Produk	26
C. Tataran Produk	28
1. Pion	28
2. Kartu Tantangan	29

3. Bangunan Buah (Poin) dan Pondasi	30
4. Bola BOOM	30
5. Papan Permainan	31
D. Tataran Detail/Elemen	32
1. Karakter Pion	32
a. Karakter Singa	32
b. Karakter Gajah	33
c. Karakter Jerapah	33
d. Karakter Panda	34
2. Kartu Tantangan	35
3. Papan Permainan (<i>Board</i>)	37
V. PAMERAN	
A. Desain Final	42
B. Konsep Pameran	43
C. Respon Pengunjung	44
D. Uji Coba Permainan Kepada Target Pengguna	46
VI. KESIMPULAN	
DAFTAR PUSTAKA	49