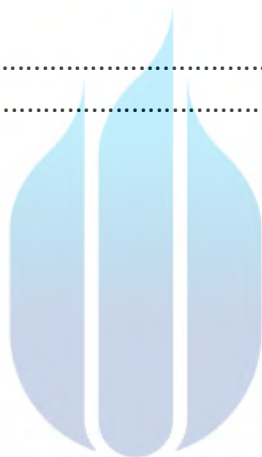


DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Judul dan Intepretasi Judul	3
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Permasalahan Perancangan	6
1.5 Manfaat Perancangan	6
BAB II. METODE PERANCANGAN	8
2.1 Orisinalitas	8
2.2 Kelompok Pengguna Produk	9
2.2.1 Aspek Demografis	9
2.2.2 Aspek Geografis	10
2.2.3 Aspek Psikografis	10
2.2.4 Aspek Behaviour	10
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	11
2.3.1 Logika dan Perancangan	11
2.3.2 Teknologi dan Keterampilan	11
2.3.3 Alat dan Material	12
2.3.4 Biaya Perancangan dan Produksi	13
2.3.5 Estimasi Harga Jual	13
2.4 Skema Proses Produksi	15
BAB III. DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN	16
3.1 Data dan Anslisis Berkaitan Dengan Aspek Fungsi	16
3.2 Data dan Anslisis Berkaitan Dengan Estetika	18
3.2.1 Data dan analisa berkaitan dengan ilustrasi	19
a. Referensi ilustrasi pada board game	20
b. Referensi tema board game	24
3.2.2 Data dan analisa berkaitan dengan warna	30
a. Penerapan warna pada board game bertema nusantara	32
b. Penerapan warna pada board game bertema candi	32

c.	Penerapan warna pada board game bertema perkembangan zaman	32
d.	Penerapan warna pada board game bertema perwayangan	33
3.2.3	Data dan analisa berkaitan dengan tipografi	33
3.3	Data dan Anslisis Berkaitan Dengan Aspek Teknis	35
3.3.2	Peraturan dan cara bermain board game	35
a.	Ular tangga	36
b.	Monopoli	36
c.	Othello	36
d.	Ludo	37
3.3.3	Referensi teknik pembuatan pop up	37
a.	Teknik v-fold	38
b.	Floating plane	39
c.	Slot	39
d.	Spiral	40
3.3.4	Teknik Produksi	40
a.	Cara membuat alas mainan papan	41
b.	Material yang digunakan	42
c.	Mesin yang digunakan	43
3.4	Data dan Analisa Berkaitan dengan aspek Ekonomi	45
BAB IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN		47
4.1	Tataran Lingkungan Dan Komunitas	47
4.2	Tataran Produk	48
4.3	Tataran Sistem	50
4.3.1	Papan Nusantara	50
4.3.2	Papan Candi	51
4.3.3	Othello Warna	53
4.3.4	Ludo	54
4.4	Tataran Elemen	56
4.5	Tema Papan Permainan	56
4.5.1	Papan Jejak Nusantara	56
4.5.2	Papan Candi	57
4.5.3	Papan Othello Warna	57
4.5.4	Papan Ludo	58
4.6	Gambar dan Warna	58
4.6.1	Desain Papan Jejak Nusantara	59
4.6.2	Desain Papan Candi	62
4.6.3	Desain Papan Othello Warna	65
4.6.4	Desain Papan Ludo	67
4.7	Pion Dan Koin	69
4.8	Kartu Pertanyaan Dan Buku Panduan	71
4.9	Tipografi	72

BAB V. KEGIATAN PAMERAN	75
1.1 Desain Akhir	75
1.1.1 Sampul	75
1.1.2 Isi Buku	76
1.1.3 Pion, Dadu, Buku Panduan Dan Kartu Pertanyaan	82
1.2 Konsep Pameran	85
1.3 Respon Pengunjung	88
1.4 Evaluasi desain Produk Pasca Pameran	90
 BAB VI. KESIMPULAN	 92
6.1 Kesimpulan	92
6.2 Saran	92
 LAMPIRAN	 94
DAFTAR PUSTAKA	103



UNIVERSITAS
MERCU BUANA