

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRACT	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Judul dan Interpretasi Judul.....	2
1. Judul :	2
2. Inteprestasi Judul.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Permasalahan Perancangan	3
1.5 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II	4
2.1 ORISINALITAS	4
2.1.1 Pagelaran Yogyakarta	4
2.1.2 Waroong Wars	5
2.1.3 Monas Rush	6
2.1.4 Celebes.....	7
2.1.5 Candrageni	8
2.2 KELOMPOK PENGGUNA PRODUK.....	9
2.2.1 Target Primer	9
2.2.2 Target Sekunder	10
2.2.3 Target Tersier	10

2.3 RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	10
2.3.1 Pengetahuan	10
2.3.2 Keterampilan	11
2.3.3 Kelengkapan peralatan	12
2.3.4 Ketersediaan Material	12
2.3.5 Biaya	13
2.4 SKEMA PROSES KERJA.....	14
BAB III	17
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	17
3.1 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	17
3.1.1 Board game sebagai Media Pengetahuan	17
3.1.2 Aspek Permainan Boardgame	17
3.2 DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	34
3.2.1 Data dan Analisa berkaitan dengan ilustrasi	34
3.2.2 Aspek Illustrasi pada Desain	68
3.2.3 Data dan Analisa berkaitan dengan Warna	69
3.3 KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN	71
3.4 KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN	78
BAB IV	80
KONSEP PERANCANGAN	80
4.1 KONSEP DASAR	80
4.2 KONSEP UKURAN	81
4.3 KONSEP BENTUK	84
4.4 KONSEP MATERIAL.....	88
4.4.1 Papan Permainan.....	88
4.4.2 Kartu poin dan makanan	88
4.5 KONSEP WARNA	90
4.5.1 Kartu	90
4.5.2 Packaging.....	90

4.6 KONSEP MEKANIK	91
BAB V	92
KONSEP PERANCANGAN	92
5.1 DESAIN FINAL	92
5.2 KONSEP PAMERAN.....	96
5.3 RESPON PENGUNJUNG	98
BAB VI.....	100
KESIMPULAN.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	103

