

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABLE	x
DAFTAR GAMBAR	xi
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	4
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN	4
1.5. MANFAAT PERANCANGAN	5
BAB II METODE PERANCANGAN	6
2.1. ORISINALITAS	6
2.1.1. MONOPOLY “ATURAN INDONESIA” BY SACHA STEVENSON	7
2.1.2. ECOFUNPOLY	9
2.1.3. MONOPOLY MANCANEGERA	10
2.1.4. ANALISIS PERBANDINGAN PRODUK	11
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	12
2.2.1. TARGET PENGGUNA PRIMER	12
2.2.2. TARGET PENGGUNA SEKUNDER	13
2.3. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI	13
2.3.1. PENGETAHUAN	13
2.3.2. KETERAMPILAN	13
2.3.3. KELENGKAPAN PERALATAN	14
2.3.4. KETERSEDIAAN MATERIAL	15
2.3.5. BIAYA PERANCANGAN PRODUKSI	15
2.3.6. KEMUNGKINAN PRODUKSI	17
2.4. SKEMA PROSES KERJA	18
2.4.1. SKEMA PROSES PERANCANGAN	18

2.4.2. SKEMA PROSES PRODUKSI	21
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	24
3.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK PERANCANGAN	24
3.2. DATA DAN ANALISIS BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK PERANCANGAN	25
3.2.1. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN DESAIN	26
3.2.2. DATA DAN ANALISA TEMA INFORMASI <i>E-COMMERCE</i>	27
3.2.3. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN WARNA	29
3.2.4. DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN TIPOGRAFI	31
3.3. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK PERANCANGAN	33
3.3.1. DATA DAN ANALISIS PERATURAN DAN CARA BERMAIN DALAM <i>BOARD GAME</i>	33
3.3.2. DATA DAN ANALISIS REFERENSI BARCODE LINK	34
3.4. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK PERANCANGAN	36
3.4.1. BIAYA PERANCANGAN	37
3.4.2. BIAYA PRODUKSI	37
3.4.3. BIAYA RESEARCH & DEVELOPMENT (R&D)	37
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	38
4.1. KONSEP DASAR	38
4.1.1. KONSEP PERMAINAN	38
4.1.2. TATARAN SISTEM	39
4.2. KONSEP UKURAN	47
4.2.1. KONSEP UKURAN PAPAN BOARD	47
4.2.2. KONSEP UKURAN PAPAN PERMAINAN	49
4.2.3. KONSEP UKURAN BANKER STATION	50
4.2.4. KONSEP UKURAN <i>COIN</i> PERMAINAN	50
4.2.5. KONSEP UKURAN KARTU HAK <i>E-COMMERCE</i>	51
4.2.6. KONSEP UKURAN KARTU <i>VOUCHER</i> DAN <i>COUPON</i>	52
4.2.7. KONSEP UKURAN SIMBOL BOX PACKAGING	52
4.3. KONSEP BENTUK	53

4.4. KONSEP MATERIAL	54
4.5. KONSEP WARNA	57
4.5.1 KONSEP WARNA PAPAN PERMAINAN	57
4.5.2. KONSEP WARNA KARTU HAK <i>MONOPOLY E-COMMERCE</i>	58
4.5.3. KONSEP WARNA KARTU <i>VOUCHER</i> DAN <i>COUPON</i>	58
4.5.4. KONSEP WARNA <i>COIN</i> PERMAINAN	58
4.5.5. KONSEP WARNA PION PERMAINAN	58
4.5.6. KONSEP WARNA BUKU PANDUAN PERMAINAN	58
4.6. KONSEP MEKANIK	59
4.6.1. MEKANISME LEMARI	59
4.6.2. MEKANISME MAGNET	59
BAB V KEGIATAN PAMERAN	60
5.1 DESAIN FINAL	60
5.1.1. PAPAN <i>BOARD</i> GABAR TEKNIS	60
5.1.2. PAPAN PERMAINAN	62
5.1.3. KARTU HAK <i>E-COMMERCE</i> , <i>VOUCHER</i> , & <i>COUPON</i>	63
5.1.4. <i>COIN</i> PERMAINAN <i>MONOPOLY E-COMMERCE</i>	65
5.1.5. PION, DADU DAN BUKU PANDUAN	65
5.1.6. GAMBAR PRESENTASI	67
5.2. KONSEP PAMERAN	68
5.3. RESPON PENGUNJUNG	72
BAB VI KESIMPULAN	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	77