

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Judul Dan Intepretasi judul	10
1.2.1 Judul	10
1.2.2 Intepretasi Judul	10
1.3 Tujuan Perancangan	10
1.4 Permasalahan Perancangan	11
1.5 Manfaat Perancangan	12
BAB 2 METODE PERANCANGAN	13
2.1 Orisinalitas.....	13
2.1.1 Studi Karya Desain Sejenis	13
2.1.2 Perumusan Orisinalitas.....	18

2.2 Kelompok Pengguna Produk.....	18
2.2.1 Target Primer	18
2.2.2 Target Sekunder	19
2.2.3 Target Tersier	20
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	20
2.3.1 Pengetahuan	20
2.3.2 Keterampilan.....	21
2.3.3 Kelengkapan Peralatan	22
2.3.4 Ketersediaan Material	23
2.3.5 Biaya	23
2.3.6 Kemungkinan Produksi	24
2.4 Skema Proses Kerja	24
2.4.1 Skema Proses Perancangan	24
BAB 3 DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	26
3.1 Data dan Analisa	26
3.1.1 Aspek Target Pada Pengguna.....	26
3.1.2 Aspek Edukasi Pada Permainan	28
3.1.3 Aspek Permainan Constructive Play	30
3.2 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Sitem Produk	
Rancangan	33
3.2.1 Data Dan Analisa Material	33
3.3 Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Estetika Produk	
Rancangan	41
3.3.1 Aspek Bentuk Pada Permainan	41

3.3.2 Aspek Penggunaan Warna Permainan	45
3.3.3 Biaya Satuan	51
3.3.4 Tema Desain	51
BAB 4 KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	53
4.1 Konsep Dasar	53
4.2 Konsep Ukuran	54
4.3 Konsep Bentuk	55
4.4 Konsep Material	57
4.5 Konsep Warna	60
4.5 Konsep Mekanik	61
BAB 5 KEGIATAN PAMERAN	63
5.1 Desain Final	63
5.2 Konsep Pameran	63
5.3 Respon Pengunjung	65
BAB 6 KESIMPULAN	67
DAFTAR PUSTAKA	69

