

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
ABSTRACT .....	ii
ABSTRAK .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB. I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2. Judul dan Intepretasi Judul .....	5
1.3. Tujuan Perancangan .....	6
1.4. Permasalahan Perancangan .....	6
1.5. Manfaat Perancangan .....	7
BAB. II METODE PERANCANGAN .....	8
2.1. Orisinalitas .....	8
2.2. Kelompok Pengguna Produk .....	12
2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	12
2.4. Skema Proses Kerja.....	15
2.4.1. Skema Proses Perancangan.....	15
2.4.2. Skema Proses Produksi.....	16
BAB. III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	18
3.1. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan .....	18
3.1.1. Action Figure .....	18
3.1.2. Fungsi Pada Mainan.....	20

3.2.	Data dan Analisa Berkaitan Dengan Estetika Produk Rancangan .....	25
3.2.1.	Cerita Tentang Sigale-gale .....	25
3.2.2.	Pakaian Pada Sigale-gale .....	26
3.2.3.	Tarian Pada Sigale-gale .....	30
3.2.4.	Peti Mati Pada Sigale-gale.....	32
3.3.	Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan .....	32
3.4.	Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Pembiayaan Produk Rancangan.....	36
3.5.	Tema Desain.....	38
3.5.1.	Teori Budaya dan Kebudayaan (Culture) .....	38
3.5.2.	Chibi Karakter .....	44
BAB. IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....		50
4.1.	Konsep Dasar .....	50
4.2.	Konsep Ukuran .....	53
4.3.	Konsep Bentuk.....	56
4.4.	Konsep Material .....	57
4.5.	Konsep Warna .....	65
4.6.	Konsep Mekanik.....	66
BAB. V KEGIATAN PAMERAN .....		68
5.1.	Desain Final .....	68
5.2.	Konsep Pameran.....	69
5.3.	Respon Pengunjung.....	69
5.4.	Evaluasi Desain Pasca Pameran.....	70
BAB. VI KESIMPULAN .....		73
DAFTAR PUSTAKA .....		74
LAMPIRAN .....		76