

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Perancangan	1
I.2 Tujuan Perancangan	3
I.3 Manfaat Perancangan	3
II. METODE PERANCANGAN	5
II.1 Orisinalitas	5
II.2 Target / Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)	8
II.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	8
II.4 Skema Proses Desain	11
III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	13
III.1 Aspek Komunikasi Karya	13
III.1.1 Teori Board Game dan Visualisasi	13
III.2 Data Aspek Teknis / Teknologi Karya Perancangan	14
III.2.1 Teknologi yang Dibutuhkan	14
III.3 Data Aspek Estetika / Keindahan Perancangan	15
III.3.1 Teori Ilustrasi	15
III.3.2 Teori Warna	17
III.3.2.1 Fungsi Warna	18

III.3.2.2	Pembagian Warna	20
III.3.3	Teori Layout	22
IV	KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	25
IV.1	Tataran Lingkungan / Komunitas (<i>Community Level</i>)	25
IV.1.1	Analisa Pengguna / Komunitas Karya (Pertimbangan Pemilihan)	25
IV.1.2	Kontribusi pada Masyarakat (Pertanggungjawaban Moril & Materil)	26
IV.2	Tataran Sistem (<i>System Level</i>)	26
IV.2.1	Cara Kerja Karya (Cara Pengguna / Komunitas Memahami Karya)	26
IV.2.2	Cara Penyebaran / Distribusi / Penempatan Karya	26
IV.3	Tataran Produk (<i>Products Level</i>)	27
IV.3.1	Deskripsi Karya (Bentuk, Jenis, Variasi)	27
IV.3.2	Spesifikasi Teknik Karya	28
IV.3.3	Desain Layout Karya	28
IV.4	Tataran Komponen (<i>Components Level</i>)	29
IV.4.1	Konsep Visual	29
IV.4.2	Konsep Material	33
IV.4.3	Konsep Proteksi Karya	34
IV.5	Hasil Desain	34
V	UJI DESAIN	40
V.1	Deskripsi Karya	40
V.2	Kegiatan Uji Desain	41
V.3	Hasil Uji Desain	44
	KEPUSTAKAAN	46
	LAMPIRAN - LAMPIRAN	47