

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Judul dan Interpretasi Judul	2
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Permasalahan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3

BAB II Metode Perancangan

A. Orisinalitas.....	4
1. Karya Desain Sejenis.....	4
2. Keunggulan Desain	14
B. Kelompok Pengguna Produk	15
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	16
D. Skema dan Proses Kerja	16
1. Skema Proses Perancangan.....	16
2. Skema Proses Produksi.....	17

BAB III DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN

A. Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek	
Fungsi Produk Rancangan.....	18
Data dan Analisa Ragam Jenis Boargame.....	18
Data dan Analisa	18

B. Data dan Analisa Berkaitan dengan Estetika	
Produk Rancangan	23
Data dan Analisa Ragam Jenis Boardgame	23
Data dan Analisa Warna	23
Data dan Analisa Bentuk dan Cara Bermain	23
C. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Teknis	
Produk Rancangan	
1. Data dan Analisa Kekuatan Produk	26
2. Data dan Analisa Cara.....	26
D. Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek	
Ekonomi Produk Perancangan	29
BAB IV	KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	31
B. Tataran Produk.....	31
C. Tataran Sistem	33
1. Sistem Mekanik	33
2. Sistem Komunikasi	34
D. Tataran Elemen	44
E. Desain Final	48
BAB V	UNIVERSITAS MERCU BUANA
A. Konsep Pameran	51
1. Kartu Nama	52
2. Moodboard	52
B. Respon Pengunjung.....	53
BAB VI	KESIMPULAN
A. Kesimpulan	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	58