

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>LASY Creative Block</i>	13
Gambar 2.2 <i>LEGO Classic</i>	15
Gambar 2.3 TANGRAM.....	18
Gambar 2.4 MAGFORMERS.....	20
Gambar 3.1 Desain Awal	40
Gambar 3.2 Desain Awal (Kelinci)	40
Gambar 3.3 Sistem Pengunci Kepingan	41
Gambar 3.4 Segitiga Sama Kaki (Besar dan Kecil)	43
Gambar 3.5 Trapesium Sama Kaki.....	44
Gambar 3.6 <i>Sketch</i> Trapesium Siku-siku (<i>Modify</i>).....	45
Gambar 3.7 Trapesium Siku-siku (<i>Modify</i>).....	45
Gambar 3.8 <i>Sketch</i> Trapesium Sama Kaki (<i>Modify</i>)	45
Gambar 3.9 Trapesium Sama Kaki (<i>Modify</i>).....	46
Gambar 3.10 Lingkaran Warna.....	47
Gambar 3.11 Lingkaran Warna Primer dan Warna Komplementer.....	49
Gambar 3.12 <i>Sponge</i> EVA 20 mm.....	53
Gambar 3.13 <i>Design</i> Kepingan 3D Puzzle (Tender).....	53
Gambar 3.14 Konsep <i>Design Packaging</i>	55
Gambar 3.15 Karton <i>Yellow Board</i>	55
Gambar 3.16 Karton <i>Grey Board</i>	56
Gambar 3.17 Desain Pola <i>Packaging</i>	47
Gambar 3.18 <i>Design Visual Packaging</i> 1	58
Gambar 3.19 <i>Design Visual Packaging</i> 2	58
Gambar 3.20 Hasil <i>Design Packaging</i> 1 dan 2	59
Gambar 4.1 <i>The Brain of Unfinished Game</i>	61
Gambar 4.2 Konsep Dasar Desain	63
Gambar 4.3 Bentuk Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga Sama Kaki (Besar)....	64
Gambar 4.4 Bentuk Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Trapesium Sama Kaki	64

Gambar 4.5 Bentuk Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Trapesium Siku-siku (<i>Modify</i>)	64
Gambar 4.6 Bentuk Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Trapesium Sama Kaki (<i>Modify</i>)	65
Gambar 4,7 Bentuk Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga Sama Kaki (Kecil)	65
Gambar 4.8 Material Produk Permainan (Tender)	67
Gambar 4.9 <i>Finishing</i> Bentuk Kepingan Produk Permainan (Tender)	67
Gambar 4.10 Konsep Penggunaan Warna	69
Gambar 4.11 Sebelum disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 1 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	70
Gambar 4.12 Setelah disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 1 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	70
Gambar 4.13 Sebelum disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 2 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	70
Gambar 4.14 Setelah disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 2 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	71
Gambar 4.15 Sebelum disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 3 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	71
Gambar 4.16 Setelah disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 3 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	71
Gambar 4.17 Sebelum disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 4 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	72
Gambar 4.18 Setelah disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 4 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	72
Gambar 4.19 Sebelum disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 5 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	72
Gambar 4.20 Setelah disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 5 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	73
Gambar 4.21 Sebelum disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 6 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	73

Gambar 4.22 Setelah disambungkan Sistem Mekanisme <i>Slide</i> 6 pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> Segitiga (Tender)	73
Gambar 4.23 Sebuah Bentuk Objek <i>Concstructive Play</i> yang dihasilkan dari Sistem Mekanisme <i>Slide</i> pada Kepingan 3D <i>Puzzle</i> (Tender)	74
Gambar 4.24 <i>Modules #01 of Culture The Unfinished Game</i> 3D <i>Puzzle</i> (Tender)	75
Gambar 4.25 <i>Modules #02 of Culture The Unfinished Game</i> 3D <i>Puzzle</i> (Tender)	75
Gambar 5.1 Desain Final	76
Gambar 5.2 <i>Display Pameran Culture The Unfinished Game</i> 3D <i>Puzzle</i> (Tender)	78
Gambar 5.3 <i>Display Pameran Culture The Unfinished Game</i> 3D <i>Puzzle</i> (Tender) dengan penulis yang sedang merakit..	78
Gambar 5.4 <i>Display Produk Culture The Unfinished Game</i> 3D <i>Puzzle</i> (Tender)	79
Gambar 5.5 Interaksi Pengunjung pada <i>booth The Unfinished Game</i> 3D <i>Puzzle</i> (Tender)	67