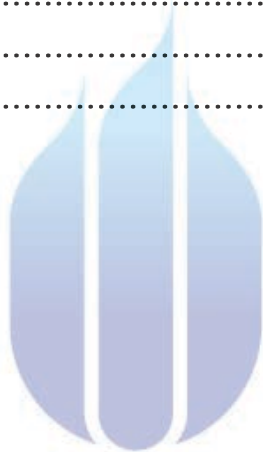


DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
1.2. JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL.....	3
1.2.1. Judul	3
1.2.2. Intepretasi Judul	3
1.3. TUJUAN PERANCANGAN	4
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	6
1.5. MANFAAT PERANCANGAN	6
II. METODE PERANCANGAN	9
2.1. ORISINALITAS.....	9
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	12
2.3. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI	14
2.4. SKEMA PROSES KERJA	15
2.4.1. Skema Proses Perancangan	15
2.4.2. Skema Proses Produksi	16
III. DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN	17
3.1. DATA DAN ANALISIS BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	17
3.1.1. Mainan sebagai Media Pembelajaran	17
3.1.2. Mainan sebagai Stimulasi 9 Kecerdasan Anak	22
3.1.3. Mainan dari Segi Keselamatan Anak.....	26
3.2. DATA DAN ANALISIS BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN.....	27
3.2.1. Gaya Visual pada Mainan.....	27
3.2.2. Estetika Warna dan Dimensi	34
3.3. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN	34
3.4. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN	37
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	40
4.1. TATARAN LINGKUNGAN/ KOMUNITAS	41
4.1.1. Konsep Ukuran	41
4.1.2. Konsep Keamanan.....	41
4.1.3. Konsep Experience (Pengalaman)	41

4.2. TATARAN PRODUK	42
4.2.1. Konsep Tipologi	42
4.3. TATARAN SISTEM	43
4.3.1. Konsep Cara Bermain.....	43
4.3.2. Konsep Tema	43
4.4. TATARAN ELEMEN	44
4.4.1. Konsep Warna	44
4.4.2. Konsep Motif.....	46
4.4.3. Konsep Material	46
4.5. DESAIN FINAL (AKHIR).....	47
V. KEGIATAN PAMERAN	57
5.1. KONSEP PAMERAN	57
5.2. RESPON PENGUNJUNG.....	59
5.3. EVALUASI DESAIN PASCA PAMERAN.....	66
VI. KESIMPULAN.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
DAFTAR ISTILAH	70
LAMPIRAN	72



UNIVERSITAS
MERCU BUANA