

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
1.2 JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL	2
1.2.1 Judul	2
1.2.2 Intepretasi Judul.....	2
1.3 TUJUAN PERANCANGAN	3
1.4 PERMASALAHAN PERANCANGAN	3
1.5 MANFAAT PERANCANGAN	3
BAB 2 METODE PERANCANGAN.....	5
2.1 ORISINALITAS	5
2.1.1 Orang Rimba	5
2.1.2 The Festivals	6
2.1.3 Monas Rush	8
2.2 KELOMPOK PENGGUNA PPRODUK	10
2.2.1 Aspek Demografis	10
2.2.2 Aspek Budaya	11
2.2.3 Aspek Geografis	11
2.2.4 Aspek Behaviour	11
2.3 RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI	11
2.3.1 Pengetahuan	11
2.3.2 Keterampilan	12
2.3.3 Kelengkapan Peralatan	13
2.3.4 Ketersediaan Material	13

2.3.5	Biaya	13
2.4	SKEMA PROSES KERJA	14
2.4.1	Skema Proses Perancangan	14
2.4.2	Skema Proses Produksi	15
BAB 3	DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	16
3.1	ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	16
3.1.1	Aspek Mengenai Target Pengguna	16
3.1.2	Aspek Permainan Boardgame	17
3.1.3	Aspek Model Permainan	34
3.1.4	Aspek Game Sebagai Perkenalan Pendaki Gunung	37
3.2	ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	49
3.2.1	Warna	49
3.2.2	Ilustrasi	56
3.2.3	Bentuk	64
3.3	ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN	68
3.3.1	Aspek Cara Bermain	68
3.3.2	Material	73
3.3.3	Ukuran.....	77
3.3.4	Aspek Sistem Kuncian <i>Box Packaging</i>	78
3.4	ASPEK PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN	80
3.5	TEMADESAIN	82
BAB 4	KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	84
4.1	KONSEP DASAR	84
4.2	KONSEP UKURAN	85
4.3	KONSEP BENTUK	85
4.4	KONSEP MATERIAL	86
4.5	KONSEP WARNA	87
4.6	KONSEP MEKANIK	90
BAB 5	KEGIATAN PAMERAN	92
5.1	DESAIN FINAL	92
5.2	KONSEP PAMERAN	121
5.3	RESPON PENGUNJUNG	124
BAB 6	KESIMPULAN.....	130
DAFTAR	PUSTAKA	131
LAMPIRAN	132