

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	xiv
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
1.2 JUDUL DAN INTEPRETASI JUDUL	2
1.2.1 Judul	2
1.2.2 Interpretasi Judul	2
1.3 TUJUAN PERANCANGAN	2
1.4 PERMASALAHAN PERANCANGAN	3
1.5 MANFAAT PERANCANGAN	3
BAB II	4
METODE PERANCANGAN	4
2.1 ORISINALITAS	4
2.1.1 Studi Karya Desain Sejenis	4

2.1.2	Perumusan Orisinalitas	10
2.2	KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	11
2.3	RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI	11
2.3.1	Pengetahuan	11
2.3.2	Keterampilan	13
2.3.3	Kelengkapan Peralatan	13
2.3.4	Ketersediaan Material	13
2.3.5	Biaya	13
2.3.6	Kemungkinan Produksi	14
2.4	SKEMA PROSES KERJA	14
2.4.1	Skema Proses Perancangan	14
2.4.2	Skema Proses Produksi	15
BAB III	17
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	17
3.1	DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	17
3.1.1	Unsur Edukasi pada Permainan	17
3.1.2	Unsur Visual pada Permainan	19
3.2	DATA DAN ANALISA BERKAITAN DENGAN ASPEK ESTETIKA PRODUK RANCANGAN	19
3.2.1	Unsur Bentuk pada Permainan	19
3.2.2	Unsur Warna pada Permainan	21
3.3	KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN	22
3.3.1	Unsur Game Mekanik pada Permainan	22

3.3.2	Unsur Teknik pada Packaging	26
3.3.3	Unsur Ergonomi pada Keamanan pengguna	29
3.4	KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN.....	31
BAB IV	33
	METODE PERANCANGAN	33
4.1	TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS	33
4.2	TATARAN PRODUK	33
4.3	TATARAN SISTEM	35
4.4	TATARAN ELEMEN	40
4.4.1	Material dan Ukuran Kartu	40
4.4.2	Material dan Ukuran 3D Puzzle	42
4.4.3	Material dan Ukuran Packaging.....	43
4.5	DESAIN FINAL.....	43
BAB V.....	45
	KEGIATAN PAMERAN	45
5.1	KONSEP PAMERAN	45
5.2	RESPON PENGUNJUNG.....	47
BAB VI	49
	KESIMPULAN.....	49
	DAFTAR PUSTAKA.....	50
	LAMPIRAN.....	52