

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Judul dan Interpretasi Judul	3
1.2.1. Judul	3
1.2.2. Interpretasi Judul	3
1.3. Tujuan Perancangan	4
1.4. Permasalahan Perancangan	4
1.5. Manfaat Perancangan	4
BAB II METODE PERANCANGAN	6
2.1. Orisinalitas	6
2.1.1. Pengoloo (2007)	6
2.1.2. Letter Tycoon (2015)	6
2.1.3. Codenames (2015)	7
2.1.4. Permainan edukasi untuk anak tunarungu lainnya (non <i>board game</i>)	8
2.2. Kelompok Pengguna Produk	11
2.2.1. Target <i>Audience</i>	11

2.1.3. Target <i>Market</i>	12
2.3. Relevansi dan Konsekuensi Studi	12
2.3.1. Logika dasar perancangan	12
2.3.2. Teknologi yang dibutuhkan	13
2.3.3. Biaya perancangan dan produksi	14
2.4. Skema Proses Kerja	16
2.4.1. Skema Proses Perancangan	16
2.4.2. Skema Proses Produksi	18
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN.....	19
3.1. Data dan Analisa Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	19
3.2. Data dan Analisa Berkaitan dengan Estetika Produk Rancangan	28
3.3. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	38
3.4. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan ..	44
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	45
4.1. Tataran Lingkungan dan Komunitas	45
4.2. Tataran Produk	46
4.3. Tataran Sistem	48
4.4. Tataran Elemen	51
4.5. Desain Final	59
BAB V KEGIATAN PAMERAN	72
5.1. Konsep Pameran	72
5.2. Respon Pengunjung	76
5.3. Evaluasi Pasca Pameran	78
BAB VI KESIMPULAN	81
KEPUSTAKAAN	82
LAMPIRAN	83