

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alur perancangan sistem	6
Gambar 2.1 Skema susunan 9 tingkat	32
Gambar 2.2 Kelarasan Monokhromatik	34
Gambar 2.3 Kelarasan Polikhromatik	35
Gambar 2.4 kelarasan Kontras	35
Gambar 2.5 Suasana dan Fasilitas Co&Co Coworkshare	43
Gambar 2.6 Tampilan Instagram Co&Co Coworkshare	44
Gambar 2.7 Tampilan situs web Co&Co Coworkshare	44
Gambar 2.8 Suasana dan Fasilitas Eduplex & Coworking.....	46
Gambar 2.9 Hasil Rekap Data Kuisisioner Pengguna Coworking Space	49
Gambar 3.1 Referensi Bentuk Fabel Board Game	56
Gambar 3.2 Referensi Bentuk Fabel Board Game	56
Gambar 3.3 Referensi Bentuk Fabel Board Game	56
Gambar 3.4 Bentuk Desain Map 1 Board Game	57
Gambar 3.5 Bentuk Dasar Persegi Enam (hexagon).....	57
Gambar 3.6 Bentuk Desain Map 2 Board Game	57
Gambar 3.7 Bentuk Dasar Segi Delapan (octagon)	57
Gambar 3.8 Bentuk Desain Map 3 Board Game	58
Gambar 3.9 Bentuk Dasar Persegi Empat	58
Gambar 3.10 Bentuk Desain Map 4 Board Game.....	58
Gambar 3.11 Bentuk Dasar lingkaran	58
Gambar 3.12 Bentuk dasar karakter atau pion.....	59
Gambar 3.13 Bentuk dasar Token.....	60
Gambar 3.14 Bentuk Desain <i>Packaging</i> 1 Board Game	60
Gambar 3.15 Bentuk Dasar balok	60
Gambar 3.16 Bentuk Dasar Trapesium	60
Gambar 3.17Bentuk Dasar Persegi Empat	61
Gambar 3.18 Bentuk Desain <i>Packaging</i> 2 Board Game	61

Gambar 3.19 Bentuk Dasar balok	61
Gambar 3.20 Bentuk Dasar Persegi Empat	61
Gambar 3.21 Bentuk Desain <i>Packaging</i> 3 Board Game	62
Gambar 3.22 Bentuk Dasar balok	62
Gambar 3.23 Bentuk Dasar Persegi Empat	62
Gambar 3.24 <i>Shade of blue</i>	63
Gambar 3.25 <i>Shade of green</i>	65
Gambar 3.26 <i>Shade of grey</i>	66
Gambar 3.27 <i>Shade of purple</i>	67
Gambar 3.28 <i>Shade of Yellow</i>	68
Gambar 3.29 <i>Shade of Red</i>	69
Gambar 3.30 <i>Colour Chart</i>	70
Gambar 3.31 <i>Colour Chart</i>	71
Gambar 3.32 <i>Karakter Serigala</i>	72
Gambar 3.33 <i>Serigala</i>	72
Gambar 3.34 <i>Karakter Harimau</i>	72
Gambar 3.35 <i>Harimau</i>	72
Gambar 3.36 <i>Karakter Ular Kobra</i>	73
Gambar 3.37 <i>Ular Kobra</i>	73
Gambar 3.38 <i>Karakter Beruang</i>	73
Gambar 3.39 <i>Beruang</i>	73
Gambar 3.40 <i>Karakter Buaya</i>	73
Gambar 3.41 <i>Buaya</i>	73
Gambar 3.42 <i>Karakter Monyet</i>	74
Gambar 3.43 <i>Monyet</i>	74
Gambar 3.44 <i>Karakter Babi</i>	74
Gambar 3.45 <i>Babi</i>	74
Gambar 3.46 <i>Karakter Coyote</i>	74
Gambar 3.47 <i>Coyote</i>	74

Gambar 3.48 <i>Karakter Kelinci</i>	75
Gambar 3.49 <i>Kelinci</i>	75
Gambar 3.50 <i>Karakter Gajah</i>	75
Gambar 3.51 <i>Gajah</i>	75
Gambar 3.52 <i>Karakter Kura-Kura</i>	76
Gambar 3.53 <i>Kura-kura</i>	76
Gambar 3.54 <i>Karakter Domba</i>	76
Gambar 3.55 <i>Karakter domba</i>	76
Gambar 3.56 <i>Karakter Ayam</i>	77
Gambar 3.57 <i>Ayam</i>	77
Gambar 3.58 <i>Karakter Panda</i>	77
Gambar 3.59 <i>Panda</i>	77
Gambar 4.1 Hasil Rekomendasi Bentuk	80
Gambar 4.2 <i>Colour Chart</i>	81
Gambar 4.3 Mind Mapping	82
Gambar 4.4 Product Competitor	83
Gambar 4.5 Image Board.....	84
Gambar 4.6 Komponen Diorama	85
Gambar 4.7 Karakter Jahat	87
Gambar 4.8 Karakter Baik	87
Gambar 4.9 Karakter Jahat	89
Gambar 4.10 Karakter Hero.....	90
Gambar 4.11 Card Game	92
Gambar 4.12 Action Card.....	93
Gambar 4.13 Quest Card	94
Gambar 4.14 Orthogonal Ayam dan Kura-Kura.....	95
Gambar 4.15 Orthogonal Domba dan Gajah	96
Gambar 4.16 Orthogonal Kelinci dan Panda	97
Gambar 4.17 Orthogonal Buaya dan Coyote.....	98

Gambar 4.18 Orthogonal Serigala dan Beruang	99
Gambar 4.19 Orthogonal Harimau dan Ular	100
Gambar 4.20 Orthogonal Babi dan Monyet	101
Gambar 4.21 Gambar teknik map	102