

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.5.1 Tujuan Umum.....	4
1.5.2 Tujuan Khusus	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.6.1 Keilmuan	4
1.6.2 Pihak Terkait	5
1.6.3 Masyarakat Umum	5
1.7 Metodologi Penelitian.....	5
1.7.1 Pendekatan.....	5

1.7.2 Pengumpulan data	5
1.7.3 Teknik Analisis	6
1.8 Sistematika Penulisan	7
A. BAB I Pendahuluan	7
B. BAB II Tinjauan Umum	7
C. BAB III Analisis Aspek Desain	8
D. BAB IV Konsep dan Eksplorasi Perancangan.....	8
E. BAB V Penutup	8

BAB II TINJAUAN UMUM

2.1 Landasan Teoritik	9
2.1.1 Wisata	9
A. Daya Tarik Wisata.....	9
2.1.2 Fungsi	11
2.1.3 Konsumen.....	11
A. Perilaku Konsumen	11
B. Motivasi dan Kebutuhan Konsumen	12
2.1.4 Kepribadian Pengguna.....	17
2.1.5 Interaksi Sosial	19
1. Adanya Dua Orang Atau Lebih	19
2. Adanya Tujuan Bersama	20
3. Adanya Kesamaan Konsep	20
4. Kontak Sosial	21
5. Komunikasi	22
2.1.6 Ruang Lingkup Analisis Pengguna Perahu Ponton	23
1. Jenis Pengguna	23
2. Umur Pengguna.....	24
2.1.6 Platform “ <i>Pontoon Sun Tracker Boats</i> ”	26

2.1.7 Aktivitas Memancing	28
A. Peralatan Pancing	29
B. Langkah-langkah yang Harus Diperhatikan Saat Memancing	32
2.1.8 Aktivitas Memasak	33
A. Fungsi Memasak	34
B. Teknik Memasak	35
1. Teknik Memasak Basah	35
2. Teknik Memasak Kering	39
2.1.9 Aktivitas Permainan	43
1. Ular Tangga	44
2. Monopoli	46
3. Catur	46
4. <i>Jenga</i>	47
5. <i>Draughts</i>	48
6. <i>Boggle</i>	48
7. <i>Backgammon</i>	49
8. <i>Othello</i>	49
9. Blokus	50
2.2 Landasan Empirik	50
2.2.1 Situ Patenggang	51
A. Aktivitas Memancing di Situ Patenggang	51
B. Perahu di Situ Patenggang	52
C. Data Pengunjung di Situ Patenggang	53
2.2.2 Hasil Rekap Data Kuisisioner	54
2.3 Gagasan Awal Perancangan	57

BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN

3.1 Parameter Analisis Aspek Pengguna	59
---	----

3.2 Aspek Primer	60
3.2.1 Analisis Jenis Pengguna	60
3.2.2 Analisis Jenis Keluarga	64
3.2.3 Analisis Usia Pengguna	66
3.2.4 Jenis Kelamin	68
3.3 Aspek Sekunder	68
3.3.1 Analisis Aktivitas Permainan	69
3.3.2 Analisis Aktivitas Permainan Ular Tangga	74
3.3.3 Analisis Aktivitas Permainan Dengan SCAMPER	75
3.3.4 Analisis Nilai Dengan Menggunakan Matrix	79
3.3.5 Analisis Aktivitas Memasak	80
3.3.6 Analisis Aktivitas Memancing	83
3.4 Aspek Tersier	85
3.4.1 Analisis Penempatan Produk	85
3.5 S.W.O.T	86
3.5.1 <i>Strength</i>	86
3.5.2 <i>Weakness</i>	87
3.5.3 <i>Opportunity</i>	87
3.5.4 <i>Threat</i>	87
3.6 T.O.R	87
3.7 5W+1H	88
3.7.1 <i>Who</i> (Siapa?)	88
3.7.2 <i>What</i> (Apa?)	88
3.7.3 <i>Why</i> (Kenapa?)	88
3.7.4 <i>Where</i> (Dimana?)	88
3.7.5 <i>When</i> (Kapan?)	88
3.7.6 <i>How</i> (Bagaimana?)	89

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

4.1 Konsep Perancangan.....	90
4.1.1 Gagasan Perancangan.....	90
4.1.2 Deskripsi Produk.....	91
4.2 Proses Perancangan dalam Penerapan Aspek Pengguna.....	92
4.2.1 <i>Mind Mapping</i>	92
4.2.2 <i>Image Chart</i>	93
4.2.3 <i>Product Competitor</i>	94
4.2.4 <i>Lifestyle Image</i>	95
4.2.5 <i>Mood Board</i>	96
4.3 Visualisasi Karya.....	97
4.3.1 Sketsa Alternatif.....	97
4.3.2 Gambar Presentasi.....	102
4.3.3 Gambar Detail.....	102
4.3.4 Gambar Perahu Ponton.....	106
4.3.5 Foto Produk.....	107
4.3.6 Gambar Kerja.....	108

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	110
5.2 Saran.....	110

DAFTAR PUSTAKA.....	111
---------------------	-----

LAMPIRAN.....	115
---------------	-----