

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBERAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	2
1.3 PERUMUSAN MASALAH	2
1.4 BATASAN MASALAH.....	3
1.5 TUJUAN PERANCANGAN.....	3
1.6 MANFAAT PERANCANGAN.....	3
1.7 METODOLOGI PENELITIAN.....	4
1.7.1 TEKNIK PENDEKATAN.....	4
1.7.2 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	4
1.7.3 TEKNIK ANALISIS DATA	4
1.8 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB 2 TINJAUAN UMUM	
2.1 LANDASAN TEORITIK.....	7
2.1.1 GAMBARAN UMUM REMAJA	7

2.1.2 KETERKAITAN KEMATANGAN DAN PENGALAMAN PADA REMAJA	13
2.1.3 ANTROPOMETRI.....	15
2.1.4 BERMAIN	16
2.1.5 PERTIMBANGAN DALAM PEMBUATAN PLAYGROUND	16
2.1.6 PERSYARATAN TEMPAT BERMAIN.....	22
2.2 LANDASAN EMPIRIK	24
 2.2.1 SMA TELKOM.....	24
2.3 GAGASAN AWAL PERANCANGAN.....	41
 2.3.1 ANALISIS MASALAH	41
BAB 3 ANALISIS ASPEK DESAIN	
3.1 ANALISIS ASPEK DESAIN	49
 3.1.1 ASPEK PENGGUNA	49
 3.1.2 ASPEK ESTETIKA.....	51
 3.1.3 ASPEK MATERIAL	55
 3.1.4 HASIL ANALISIS ASPEK DESAIN.....	58
3.2 HIPOTESA DESAIN.....	59
 3.2.1 5W+1H	59
 3.2.2 S.W.O.T.....	60
 3.2.2 <i>TERM OF REFERENCE (TOR)</i>	61
BAB 4 KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA	
4.1 KONSEP PERANCANGAN.....	62
 4.1.1 <i>MINDMAPPING</i>.....	63
 4.1.2 <i>PRODUCT IMAGE</i>	64
 4.1.3 <i>PRODUCT COMPETITOR</i>	64
 4.1.4 <i>IMAGE CHART</i>	65
 4.1.5 <i>LIFESTYLE IMAGE</i>	65

4.1.6 MOODBOARD	66
4.2 PROSES PERANCANGAN.....	66
4.2.1 FLOW ACTIVITY	66
4.2.2 BLOCKING SYSTEM.....	67
4.2.3 ALUR KEGIATAN.....	67
4.2.4 SKETSA ALTERNATIF	68
4.2.5 STUDI MODEL.....	69
4.3 VISUALISASI KARYA.....	70
4.3.1 OPERASIONAL	73
4.3.2 GAMBAR TEKNIK	75
4.4 PROSES PRODUKSI	78
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 KESIMPULAN.....	80
5.1 SARAN.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82