

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan	3
1.6 Manfaat	4
1.6.1 Manfaat Teoritis	4
1.6.2 Manfaat Perancangan	4
1.6.3 Manfaat kepada pihak terkait	4
1.7 Metode Perancangan	4
	vii

1.7.1 Pendekatan.....	5
1.7.2 Teknik Pengumpulan Data	5
1.7.3 Metode Analisa	6
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Teoritik.....	9
2.1.1 Definisi Perancangan	9
2.1.2 Definisi Transportasi	9
2.1.3 Pengertian Permainan	11
2.1.4 <i>Balance Scooter</i>	11
2.1.5 Pengertian Rupa.....	12
2.1.6 Unsur-Unsur Rupa.....	12
2.1.7 Pengertian Warna	12
2.1.8 Klasifikasi Warna.....	13
2.1.9 Pengertian Bentuk.....	15
2.1.10 Jenis Bentuk.....	15
2.2 Tinjauan Empirik.....	17
2.2.1 Profil Dago Dream Park.....	17
2.2.2 Wahana <i>Geared Up</i>	18
2.2.3 Aturan Wahana <i>Geared Up</i>	18
2.2.4 Jenis alat permainan yang disediakan Wahana <i>Geared Up</i>	19
2.2.5 Aktifitas yang dilakukan pengunjung wahana <i>Geared Up</i>	20
2.2.6 Permasalahan pada wahana <i>Geared Up</i>	21
2.3 Gagasan Awal Perancangan.....	22

BAB III	23
ANALISIS ASPEK DESAIN	23
3.1 Aspek Desain	23
3.1.1 Aspek Primer	23
3.1.2 Aspek Sekunder	28
3.1.3 Aspek Tersier	32
3.2 Hipotesa Desain	34
3.2.1 5W1H	34
3.2.2 S.W.O.T.	35
3.2.3 T.O.R	35
 BAB IV	 37
KONSEP PERANCANGAN	37
4.1 Masalah Desain	37
4.2 Proses Perancangan	38
4.2.1 Image Chart	38
4.2.2 Produk Kompetitor	38
4.2.3 <i>Product Image</i>	40
4.2.4 Tabel Kebutuhan Desain	41
4.3 Sketsa Alternatif	43
4.4 Sketsa Terpilih	45
4.5 <i>Blocking System</i>	46
4.6 <i>Flow Activity</i>	47
4.7 Gambar Digital	48

BAB V	52
KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54