

Daftar Isi

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I 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 dan Manfaat Perancangan	4
1.6.Metode Perancangan.....	4
1.6.1. Pendekatan	5
1.6.2. Teknik Pengumpulan Data	5
1.6.3. Analisa Sistem	6
1.7.Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1.Tinjauan Teoritik	9
2.1.1.Definisi Perancangan	9
2.1.2.Definisi Alat	9

2.1.3.Pengertian Sarana	9
2.1.4.Pengertian Wahana Permainan	10
2.1.5.Pengertian Balance Scooter	10
2.1.6.Pengertian Struktur Rangka	11
2.1.7.Pengertian Material	11
2.2.Tinjauan Empirik.....	12
2.2.1.Profil Dago Dream Park	12
2.2.2.Wahana Geared Up	14
2.2.3.Aturan Wahana Geared Up.....	14
2.2.4.Jenis Alat Permainan Yang Disediakan Wahana Geared Up	15
2.2.5.Aktifitas Yang Dilakukan Pengunjung Wahana Geared Up	16
2.2.6.Permasalahan Pada Wahana Geared Up.....	17
2.3.Gagasan Awal Perancangan.....	17
BAB III ANALISIS ASPEK DESAIN	18
3.1.Analisis Aspek Desain	18
3.1.1.Aspek Primer	19
3.1.2.Aspek Sekunder	23
3.1.3.Aspek Tersier	29
3.2.Hipotesa Desain.....	32
3.2.1.5W+1H	32
3.2.2.S.W.O.T.....	33
3.2.3.T.O.R.....	34
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA	37
4.1.Konsep Perancangan.....	37
4.2.Proses Perancangan	38
4.2.1.Product Image.....	38
4.2.2.Visual Image Chart	41
4.2.3.Product Competitor	41
4.2.4.Tabel Kebutuhan Desain.....	43
4.2.5.Flow Activity.....	46

4.2.6.Blocking System	47
4.3.Visualisasi Karya.....	47
4.3.1.Skaetsa Alternatif	47
4.3.1.Sketsa Terpilih.....	49
4.3.1.Gambar Digital	50
4.3.1.Gambar Ortogonal.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
5.1.Kesimpulan	53
5.2.Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54