

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBERAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	13
PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar belakang.....	13
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Rumusan Masalah	15
1.4 Batasan Masalah.....	15
1.5 Tujuan Perancangan	15
1.6 Manfaat Perancangan.....	15
1.7 Metode Perancangan.....	15
1.7.1 Pendekatan	15
1.7.2 Teknik pengumpulan data	16
1.8 Sistematika Penulisan	16
1.8.1 BAB I.....	16
1.8.2 BAB II	17
1.8.3 BAB III.....	17
1.8.4 BAB IV.....	17
1.8.5 BAB V.....	17
BAB II	18

TINJAUAN UMUM.....	18
2.1 Teoritik	18
2.1.1 Taman	18
2.1.2 Perancangan sistem.....	29
2.1.3 Aspek Sistem.....	30
2.2 Empirik.....	49
2.2.1 Taman superhero bandung	49
2.2.2 Data Usia Pengguna Fasilitas Bermain.....	55
BAB III.....	56
ANALISIS ASPEK DESAIN	56
3.1 Analisis Aspek Desain	56
3.2 Metode Komparatif.....	56
3.3 Pembobotan Aspek Sistem	57
3.3.1 Aspek Primer.....	58
3.3.2 Aspek Sekunder.....	58
3.3.3 Aspek Tersier.....	58
3.4 <i>Terms Of References</i> (TOR).....	59
3.5 Hipotesa Desain	59
3.5.1 Ide Awal	59
BAB IV.....	61
KONSEP PERANCANGAN.....	61
4.1 Konsep Perancangan.....	61
4.1.1 Gagasan Dasar Perancangan	61
4.1.2 Rumusan Desain.....	61
4.2 Proses Perancangan	65
4.2.1 Mind Mapping.....	65
4.2.2 Moodboard	66
4.2.3 Image Chart.....	67
4.2.4 Produk Kompetitor.....	67

4.2.5	Blocking.....	68
4.2.6	Activity Flowchart.....	69
4.2.7	Konsep.....	73
4.3	Visualisasi.....	74
4.3.1	Sketsa Final.....	74
4.3.2	Studi Model.....	76
4.3.3	Final Product.....	78
4.3.4	Sketsa Alternatif.....	81
	BAB V.....	86
	KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran.....	86
	DAFTAR PUSTAKA	87
	LAMPIRAN.....	91