

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	01
1.1 Latar Belakang	01
1.2 Perumusan Masalah	02
1.3 Batasan Masalah	02
1.4 Tujuan	03
1.5 Manfaat	03
1.5.1 Manfaat Teoritis	03
1.5.2 Manfaat Perancangan	03
1.5.3 Manfaat Kepada Pihak Terkait	03
1.6 Hipotesa	04
1.7 Metodologi	04
1.7.1 Pendekatan	04
1.7.2 Teknik Pengumpulan Data	04
1.7.3 Metode Kualitatif	05

1.8 Jadwal Kegiatan	05
1.9 Sistematika Penulisan	05
BAB II TINJAUAN UMUM	07
2.1 Landasan Teoritik	07
2.1.1 Definisi Wisata	07
2.1.2 Jenis – Jenis Wisata	07
2.1.3 Prinsip Dasar Pengelolaan Wisata	09
2.1.4 Definisi Pakan Satwa	10
2.1.5 Variasi Pakan Satwa	10
2.1.6 Perancangan	11
2.1.7 Teori Sistem	13
2.1.7.1 Pengertian Para Ahli	13
2.1.7.2 Unsur – Unsur Sistem	14
2.1.7.3 Karakteristik Sistem	15
2.1.8 Analisis SCAMPER	16
2.1.9 Alat	17
2.1.9.1 Kendaraan	17
2.1.9.2 Rekomendasi Kendaraan	18
2.2 Landasan Empirik	38
2.2.1 Sejarah Kebun Binaang Bandung	38
2.2.2 Letak Geologis dan Geografis	40
2.3 Gagasan Awal Perancangan	41
2.3.1 Skema Permasalahan	41
2.3.2 Peluang Gagasan Perancangan	42
2.3.3 Hipotesa Gagasan Awal	42
BAB III ANALISA ASPEK DESAIN	43
3.1 Prioritas Aspek Desain	43
3.1.1 Pembagian Prioritas Aspek Desain	43
3.1.2 Analisa Prioritas Aspek Desain	44
3.1.3 Hasil Pembobotan Aspek Desain	45

3.2 Analisis Aspek Primer	46
3.2.1 Aspek Sistem	46
3.2.2 Aspek Kegiatan	48
3.3 Analisis Aspek Sekunder	50
3.3.1 Fungsi	50
3.3.2 Rupa	51
3.3.3 Material	52
3.4 Analisis Aspek Tersier	52
3.4.1 Pengguna	52
3.5 Analisa 5 W + 1 H	53
3.6 <i>Term of References</i>	54
3.7 Hipotesa Desain	55
3.7.1 Kebutuhan Desain	55
3.7.2 Pertimbangan Desain	55
3.7.3 Batasan Desain	56
BAB IV KONSEP DAN VISUALISASI KARYA	57
4.1 Konsep Perancangan	57
4.1.1 Gagasan Dasar Perancangan	57
4.1.2 Rumusan Desain	57
4.2 Proses Perancangan	59
4.2.1 Tabel Kebutuhan Desain	59
4.2.2 <i>Image Chart</i>	64
4.2.3 <i>Mood Board</i>	65
4.2.4 <i>Product Existing</i>	65
4.2.5 <i>Blocking Area</i>	66
4.2.6 Sketsa Alternatif	66
4.3 Visualisasi Karya	68
4.3.1 Deskripsi Karya	68
4.3.2 Sketsa Final	69
4.3.2.1 Gambar Isometri	69

4.3.2.2 Rendering 3D	71
4.3.2.3 Gambar Kerja	73
4.3.3 Studi Model	76
4.3.4 Operasional Produk	78
4.3.5 <i>Prototype</i>	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
DAFTAR NARASUMBER	83
LAMPIRAN	85