

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah	3
BAB II	4
KAJIAN UMUM	4
2.1. Landasan Teoritik (Teoritik)	4
2.1.1 Remaja	4
2.1.2 Permainan	4
2.1.3 Pengertian Tradisional dan Modern	5
2.1.4 Pengertian Permainan Tradisional	6
2.1.5. Tinjauan Kafe	7
2.1.6. Ergonomi	10
2.1.7 Akomodasi	15
2.1.8 Furnitur	15
2.1.9 Sistem	18
2.2. Landasan Empirik	23
2.2.1 Hasil Observasi	23
2.2.2 Hasil Wawancara	32
2.2.3 Kuisisioner	34
2.2.4 Pengumpulan Data Antropometri	39

2.3. Gagasan Awal Perancangan	40
BAB III.....	41
TUJUAN DAN MANFAAT	41
3.1. Tujuan Perancangan	41
3.1.1. Tujuan Umum	41
3.1.2. Tujuan Khusus	41
3.2. Manfaat Perancangan	41
3.2.1. Keilmuan.....	41
3.2.2. Pihak Terkait.....	41
3.2.3. Masyarakat Umum	42
BAB IV	43
METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	43
4.1. Metode Penelitian.....	43
4.1.1. Pendekatan Penelitian	43
4.2. Metode Perancangan	44
4.2.1. Pendekatan Perancangan	44
4.2.2. Teknik Analisis Data.....	44
BAB V	45
PEMBAHASAN ANALISIS ASPEK DESAIN	45
5.1 Tabel Parameter Aspek Desain	45
5.2 Tabel Analisa Aspek Desain.....	46
5.3 Hipotesa Desain.....	49
5.3.1. SWOT.....	50
5.3.2. 5W1H	50
5.3.3. Term Of References (TOR).....	52
BAB VI.....	53
KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA	53
6.1 Konsep Perancangan	53
6.1.1 Mind Mapping.....	53
6.1.2 Image Board	53
6.2 Proses Perancangan	56
6.2.1 Blocking	56
6.2.2 Sketsa	57

6.3 Visualisasi Karya	60
6.3.1 Final Design 3D	60
6.3.2 Gambar Kerja	65
6.3.4 Standar Operasional Produk	67
BAB VII	71
KESIMPULAN DAN SARAN	71
7.1 Kesimpulan	71
7.2 Saran	71
BAB VIII	72
RANCANGAN ANGGARAN BIAYA	72
BAGIAN AKHIR	73
DAFTAR PUSTAKA	73
DAFTAR NARASUMBER	79
GLOSARIUM	83
LAMPIRAN	84