

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Perancangan .....	3
1.6 Manfaat Perancangan .....	4
1.7 Metode Penelitian .....	4
1.8 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II .....	8
2.1 Landasan Teoritik .....	8
2.1.1 <i>Coworking-space</i> .....	8
2.1.2 <i>Play space</i> .....	11
2.1.3 Permainan, Bermain dan Mainan .....	12
2.1.4 Ergonomi .....	14
2.1.5 Anthropometri .....	16
2.1.6 Kenyamanan .....	30
2.2 Landasan Empirik .....	30
2.2.1 <i>Coworking-space</i> .....	30
2.2.2 Hasil Rekap Data .....	35
2.2.3 Ergonomi .....	36

2.3	Gagasan Awal Perancangan .....	36
<b>BAB III</b>	.....	37
3.1	Parameter Aspek Ergonomi.....	37
3.2	Analisis Aktivitas .....	38
3.3	Analisis Ergonomi.....	39
3.3.1	Jangkauan.....	39
3.3.2	Dimensi <i>Boardgame</i> .....	40
3.3.3	Dimensi Dadu .....	41
3.3.3	Dimensi Kartu .....	44
3.3.4	Dimensi Karakter.....	46
3.3	Hipotesa Desain .....	48
3.3.1	5w+1H .....	48
3.3.2	S.W.O.T .....	49
3.3.3	T.O.R.....	50
<b>BAB IV</b>	.....	51
4.1	Konsep Perancangan .....	51
4.2.1	<i>Mind Mapping</i> .....	51
4.2.2	<i>Product Competitor</i> .....	52
4.2.3	<i>Image Board</i> .....	52
4.2.4	Deskripsi Produk.....	53
4.2	Rekomendasi Desain .....	54
4.1.1	Dimensi <i>Map</i> .....	54
4.1.2	Dimensi Dadu .....	55
4.1.3	Dimensi Kartu .....	56
4.1.4	Dimensi Karakter.....	57
4.1.5	Dimensi Pohon.....	71
4.1.6	Dimensi Token.....	72
4.3	Proses Perancangan .....	73
4.3.1	<i>Dummy</i> .....	73
4.3.2	<i>Final Design</i> .....	74
4.4	Visualisasi Karya .....	77
<b>BAB V</b>	.....	84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	xvi

<b>GLOSARIUM</b> .....	xxi
<b>LAMPIRAN</b> .....	xxii