

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Pertanyaan Perancangan	4
1.5. Tujuan Perancangan.....	4
1.6. Batasan Perancangan	4
1.7. Ruang Lingkup Perancangan	5
1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan	5
1.9. Manfaat Perancangan.....	6
1.10. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Penelitian Terdahulu	8
2.2. Kajian Teoretis.....	12
2.2.1. Stres Kerja.....	12
2.2.2. Kinerja Karyawan	16
2.2.3. Hubungan Antara Stres Kerja dan Konflik Kerja terhadap Kinerja Karyawan	17
2.2.4. <i>Quality of Work Life</i>	18
2.2.5. <i>Coping Stress</i>	19
2.2.6. <i>Board Game</i>	22
2.2.7. Rangkuman Kajian Teoretis.....	23
2.3. Kajian Empiris	24

2.3.1.	Profil PT Bersama Zatta Jaya Tbk	24
2.3.2.	Detail fenomena kantor	25
2.3.3.	Performa karyawan	26
2.3.4.	Produk existing mainan.....	27
2.3.5.	Data survey kuesioner karyawan	28
2.3.6.	Rangkuman Kajian Empiris	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
3.1.	Rancangan Penelitian.....	33
3.2.	Metode Penelitian	34
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.3.1.	Teknik Observasi Partisipan	36
3.3.2.	Teknik Wawancara.....	37
3.3.3.	Teknik Kuesioner	37
3.3.4.	Teknik Dokumentasi	38
3.3.5.	Teknik Studi Pustaka	38
3.4.	Proses Pengumpulan Data.....	38
3.5.	Teknik Analisis Data.....	39
3.6.	Metode Perancangan.....	41
3.7.	Proses Perancangan.....	43
3.8.	Instrumen Validasi Perancangan.....	43
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		47
4.1.	Analisis Komparasi Produk Sejenis	47
4.2.	Parameter Studi Perancangan	48
4.2.1.	Aspek Kebutuhan Pengguna	49
4.2.2.	Aspek Fungsi.....	49
4.2.3.	Aspek Ergonomi	50
4.2.4.	Aspek Sistem.....	51
4.2.5.	Aspek Material	51
4.2.6.	Aspek Fitur	52
4.3.	Studi Perancangan.....	53
4.3.1.	Studi Aktivitas.....	53
4.3.2.	Studi Masalah.....	54
4.4.	Konsep Perancangan.....	55
4.5.	Proses Perancangan.....	59

4.5.1.	<i>Mind Mapping</i>	59
4.5.2.	<i>Product Positioning/Image Chart</i>	60
4.5.3.	<i>Mood Board</i>	61
4.5.4.	<i>User Board</i>	62
4.5.5.	<i>Product Image</i>	63
4.5.6.	Konsep Visual	64
4.5.7.	Alur Kerja Produk	65
4.5.8.	<i>Blocking System/Konfigurasi Desain</i>	67
4.6.	Sketsa Produk.....	68
4.6.1.	Sketsa Makro.....	68
4.6.2.	Sketsa Mikro	72
4.6.3.	Visual Grafis	73
4.6.4.	<i>Final Design</i>	74
4.7.	Gambar Teknik	77
4.8.	Konsep Produk.....	78
4.8.1.	Nama Produk.....	78
4.8.2.	Papan Permainan.....	79
4.8.3.	Alur Permainan	80
4.8.4.	Buku Panduan	81
4.8.5.	Elemen-Elemen Permainan	82
4.9.	Proses Produksi.....	84
4.10.	Foto Produk.....	87
4.11.	Validasi Produk.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		96
5.1.	Kesimpulan	96
5.2.	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....		98
LAMPIRAN.....		109