

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Abstract	ii
Daftar Isi.....	iii
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	3
1.5.1 Tujuan Umum	3
1.5.2 Tujuan Khusus.....	3
1.6 Manfaat Perancangan	3
1.6.1 Keilmuan	3
1.6.2 Pihak Terkait	3
1.6.3 Masyarakat	4
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.7.2 Teknik Analisis	4
1.8 Tahapan Penelitian	5
1.9 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II TINJAUAN UMUM

2.1 Landasan Teoritik	8
2.1.1 Teknik Scamper	8
2.1.2 Teori Bermain	8
2.1.3 Board Game	10
2.1.4 Metode Desain Board Game	11
2.1.5 Elemen Boardgame	11
2.1.6 Jenis-Jenis Board Game	13
2.1.7 Mekanisme Board Game	14
2.1.8 Papan Permainan Congklak	15
2.1.9 Teori-Teori Bermain	16
2.1.10 Teori Tahap Bermain	19
2.1.11 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Bermain	23
2.2 Landasan Empirik	26
2.2.1 Sejarah Persib	26
2.2.2 PT Persib Bandung Bermartabat.....	28
2.2.3 Wawancara Achmad Gunawan Anwar	29
2.2.4 Atribut Persib	32
2.2.5 Mainan Persib	35
2.2.6 Wawancara Bobotoh.....	37
2.3 Gagasan Awal Perancangan.....	41
2.3.1 Analisis 5W + 1H	41

BAB III ASPEK DESAIN

3.1 Aspek Primer	44
3.1.1 Rupa	44
3.1.2 <i>Eliminate</i>	44
3.1.3 <i>Adapt</i>	45
3.2 Aspek Skunder	48
3.2.1 <i>Subtitute</i>	48
3.2.2 <i>Adapt</i>	48
3.2.3 <i>Combine</i>	51
3.3 Aspek Tersier	52
3.3.1 Faktor Ekonomi	52
3.3.2 <i>Adapt</i>	52
3.4 Hipotesa Desain	53
3.4.1 Analisis SWOT	53
3.4.2 Term Of Reference (T.O.R) Design	54

BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

4.1 Konsep Perancangan.....	56
4.1.1 Gagasan Awal Perancangan.....	56
4.1.2 Penjelasan Produk.....	56
4.2 Proses Perancangan.....	57
4.2.1 <i>Mind Map</i>	57
4.2.2 <i>Visual Image Chart</i>	58
4.2.3 <i>Mood Board</i>	59
4.2.4 <i>Product Competitor</i>	60

4.2.5 Sketsa	61
4.3 Visualisasi Karya	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	70

Daftar pustaka

Lampiran