

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PERANCANGAN

Paling Gaming merupakan perusahaan startup yang merangkul mebel dan aksesoris bermain board game yang di dirikan di Bandung, pada tanggal 22 Juli 2022. Paling menjual furniture dan aksesoris dengan target pasar para penggemar board games dan card games. Beberapa produk yang sudah di buat, merupaka meja untuk bermain board game dan sebagainya.

1.2 TUJUAN

Tujuan penulis melakukan tugas akhir magang pada Paling Gaming ialah:

1. Merancang meja board game dengan fitur fitur tambahan yang kan meningkatkan pengalaman bermain.

1.3 BATASAN MASALAH PERANCANGAN

Dalam melakukan Tugas Akhir adapun beberapa batasan masalah di antaranya :

1. Mengikuti bahasa design yang sudah di tentukan oleh perusahaan
2. Kemampuan manufacturing yang dimiliki oleh Paling Gaming

1.4 METODE PERANCANGAN

Perancangan di mulai dengan riset dan pengumpulan, yang akan di lanjutkan dengan sketsa dan pembahasan dengan tim desain dari Paling Gaming. Sketsa yang terpilih dan sudah di sepakati akan di lanjut dengan 3D modeling, rendering, dan pembuatan gambar kerja. Gambar kerja akan di buat prototype yang akan di evaluasi jika di perlukan. Lalu produk akhir akan lanjut ke perancangan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I : Pendahuluan, berisi latar belakang perancangan, tujuan perancangan, batasan masalah perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II : Data dan analisa, berisi company profile, data sekunder yang berisi definisi, dan analisa, data primer yang berisi observasi, wawancara, dan kuesioner.

BAB III : Konsep desain proyek konseptua, berisi kriteria desain, struktur produk, lifestyle, tema, dan filosofi desain.

