

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Definisi Judul	7
2.2 Perancangan	7
2.3 Permainan	8
2.4 Wisata	18
2.5 Heritage	20
2.6 Generasi Milenial	23
2.7 Gresik	27
2.8 Penelitian terdahulu	32
BAB III	35
METODE PENELITIAN	35
3.1 Metode Penelitian	35
3.2 Skema Pemikiran	36
3.3 Teknik Analisa Data	38
BAB IV	39

PERANCANGAN	39
4.1 Pengumpulan data.....	39
4.2 Konsep Kreatif.....	56
4.3 Proses <i>Prototyping</i>	79
BAB V.....	83
KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
Lampiran	1

