

DAFTAR ISI	
BAB I.....	1
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 Manfaat Perancangan.....	5
1.9 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Kajian Teoritis.....	11
2.2.1 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia 9-12 Tahun.....	11
2.2.2 Media Pembelajaran.....	12
2.2.3 <i>Board Game/ Permainan Papan</i>	14
2.2.4 Teori Visual Permainan Papan.....	16
2.2.4 <i>Packaging</i>	21
2.3 Kajian Empiris.....	22
2.3.1 SDN 223 BHAKTI WINAYA.....	22
2.3.2 SDN 104 LANGENSARI SENANGGALIH.....	23
2.3.3 DOTS BOARD GAME CAFE.....	25
2.3.4 Produk Eksisting.....	26
BAB III.....	28
METODE.....	28
3.1 Rancangan Penelitian (<i>Research Design</i>).....	28
3.2 Metode Penelitian.....	30
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	30
3.3.1 Teknik Observasi Partisipatif.....	30
3.3.2 Teknik Wawancara Mendalam.....	31
3.3.3 Teknik Dokumentasi.....	31

3.3.4 Teknik Studi Literatur.....	32
3.4 Proses Pengumpulan Data.....	32
3.5 Metode Perancangan	33
3.6 Proses Perancangan.....	35
3.7 Metode Validasi	36
BAB IV.....	38
PEMBAHASAN.....	38
4.1 Konsep Umum.....	38
4.2 Analisis Desain	38
4.2.1 Target Usia dan Pengguna.....	38
4.2.2 Penyederhanaan & Penyusunan Materi.....	39
4.2.3 <i>Gameplay</i>	41
4.2.3 <i>UI/UX Board game</i>	44
4.2.4 Struktur & Sistem Kemasan	44
4.2.5 Material.....	44
4.2 Konsep Desain.....	45
4.2.1 <i>Term Of Reference</i>	45
4.3 Konsep Perancangan.....	46
4.3.1 Brainstorming	46
4.3.2 Desain Alternatif.....	49
4.3.4 <i>Prototyping</i>	50
4.3.4 Uji Coba.....	53
4.3.5 <i>Final Design</i>	55
4.4 Uji Validasi Produk	72
4.4.1 Uji Coba Ahli Materi.....	72
4.4.2 Uji Coba Lapangan.....	74
4.4.3 Revisi Produk	78
BAB IV.....	79
KESIMPULAN.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81