

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah (Problem Statement)	3
1.4. Pertanyaan Perancangan (<i>Research Question/s</i>)	3
1.5. Tujuan Perancangan (Research Objectives).....	3
1.6. Batasan Masalah (<i>Delimitation/s</i>)	3
1.7. Ruang Lingkup Perancangan (<i>Scope</i>)	3
1.8. Keterbatasan Perancangan.....	4
1.9. Manfaat Perancangan	4
1.10. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Terdahulu	5
2.2. Kajian Teoretis	6
2.2.1. Remaja	6

2.2.2.	Tata Krama	7
2.2.3.	Board Game	9
2.2.4.	Material.....	14
2.2.5.	Warna.....	17
2.2.6.	Kesimpulan Kajian Teoritis	18
2.3.	Kajian Lapangan/Empiris.....	19
2.3.1.	SMP Telkom Bandung.....	19
2.3.2.	Maple Board Game Cafe	24
2.3.3.	Produk Eksisting	25
2.3.4.	Gagasan Awal Perancangan.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		30
3.1.	Rancangan Penelitian	30
3.2.	Metode Penelitian.....	31
3.3.	Teknik Pengumpulan Data	31
3.4.	Proses Pengumpulan Data.....	32
3.5.	Metode Perancangan	33
3.6.	Proses Perancangan.....	34
3.7.	Instrumen Validasi Perancangan.....	34
BAB IV		35
4.1.	Empathize.....	35
4.1.1.	Konsep Umum	35
4.2.	Define	38
4.3.	Ideate	38
4.3.1.	Konsep Perancangan.....	39
4.3.2.	Mind Mapping	39
4.3.3.	Product Positioning/Image Chart.....	40

4.3.4.	Mood Board	41
4.3.5.	User Image	42
4.4.	Prototype	43
4.4.1.	Sketsa Makro	43
4.4.2.	Sketsa Mikro	44
4.4.3.	Blocking.....	44
4.4.4.	Prototype produk.....	45
4.4.5.	Sketsa Final Perwajahan	45
4.4.6.	3D Modelling.....	46
4.4.7.	Gambar Teknik	46
4.4.8.	Hasil Produk	48
4.4.9.	Alur Permainan.....	56
4.4.10.	Lembar tambahan	59
4.5.	Test.....	60
4.5.1.	Validasi Produk.....	60
4.5.2.	Uji Coba Ahli Materi	61
4.5.3.	Uji Coba Lapangan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		66
5.1.	Kesimpulan	66
5.2.	Saran.....	66
1.	Board Game Sebagai Media Pembelajaran.....	66
2.	Peningkatan Visual dan Desain.....	66
3.	Pengembangan Materi Pembelajaran yang Lebih Variatif.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....		68
LAMPIRAN		73