

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Pertanyaan Penelitian	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Batasan Masalah.....	4
1.7. Ruang Lingkup Penelitian.	5
1.8. Keterbatasan Penelitian.....	5
1.9. Manfaat Penelitian	5
1.10. Sistematika Penulisan Laporan	6

BAB II KAJIAN

2.1. Dongeng	9
2.1.1. Jenis - Jenis Dongeng	10
2.1.2. Fungsi dan Manfaat Dongeng	11
2.1.3. Dongeng – dongeng di Indonesia	11
2.2. Pendidikan Karakter Anak	17
2.2.1. Pembentukan Karakter Anak Usia Dini.	17

2.3. Board Game.	19
2.3.1. Peranan Board Game.	19
2.3.2. Komponen Board Game.	20
2.3.3. Struktur Dasar Board Game.	21
2.3.4. Giliran Board Game	25
2.3.5. Mekanisme Permainan Board Game	32
2.4. Desain Grafis.....	35
2.4.1. Elemen Desain pada Board Game.	35
2.5. Studi Referensi Produk	41
2.6. Parameter/Tolak Ukur Produk Board Game	45
2.7. Studi Material.....	46
2.8. Summary	48
 BAB III METODE	
3.1. Rancangan Penelitian (Research Design)	53
3.2. Metode Penggalan Data.	54
3.3. Proses Perancangan (Analisa Data)	56
3.4. Metode Validasi.	59
 BAB IV PEMBAHASAN	
4.1. Proses Perancangan.....	62
4.1.1. Metode Perancangan SCAMPER	62
4.1.2. Design Thinking.....	62
4.1.3. Konsep Visual	71
4.1.4. Studi Pengembangan Material	76
4.1.5. Desain Visual Model Permainan	80
4.1.6. Gambar Teknik Komponen Utama Board Game	86
4.1.7. Proses Pembuatan Papan Permainan dengan Mekanisme Pop-up.....	89
4.1.8. Analisa Gameplay	91
4.2. Metode Validasi	99
 BAB V KESIMPULAN	
5.1. Kesimpulan	102

5.2. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.	105