

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