

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Pertanyaan Perancangan	4
1.5. Tujuan Perancangan.....	4
1.6. Batasan Perancangan	4
1.7. Ruang Lingkup Perancangan	5
1.8. Manfaat Penelitian	5
1.9. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Penelitian Terdahulu	7
2.2. Kajian Teoretis.....	10
2.2.1. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia 9-12 Tahun	10
2.2.2. Media Pembelajaran.....	11
2.2.3. <i>Board Game</i> /Permainan Papan	12
2.2.4. Teori Visual Permainan Papan.....	14
2.2.5. Ergonomi & Antropometri.....	16
2.2.6. Kuliner Tradisional Sunda	17
2.2.7. Bahasa Sunda	21
2.2.8. Material Kayu Pinus.....	22
2.2.9. Rangkuman Kajian Teoritis	23
2.3. Kajian Empiris	24

2.3.1.	SD Negeri Lengkong Bojongsoang	24
2.3.2.	Media Pembelajaran di SDN Lengkong Bojongsoang	24
2.3.3.	Implementasi Pembelajaran Bahasa Sunda di Kelas	29
2.3.4.	<i>The Maple Board Game Café</i>	31
2.3.5.	Produk Eksisting	32
2.3.6.	Rangkuman Kajian Empiris	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		36
3.1.	Rancangan Penelitian	36
3.2.	Metode Penelitian	38
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.3.1.	Teknik Observasi Nonpartisipan.....	40
3.3.2.	Teknik Wawancara Mendalam	40
3.3.3.	Teknik Dokumentasi	42
3.3.4.	Studi Literatur	42
3.3.5.	Angket Kuesioner Tertutup.....	43
3.4.	Proses Pengumpulan Data.....	43
3.5.	Teknik Pengolahan Data	44
3.6.	Metode Perancangan	46
3.7.	Proses Perancangan.....	49
3.8.	Metode Validasi Perancangan.....	50
3.8.1.	Instrumen Uji Validasi Ahli	51
3.8.2.	Instrumen Uji Validasi Target Pengguna.....	53
3.8.3.	Uji Validasi Para Ahli Skor Skala Likert.....	55
3.8.4.	Validasi Uji Coba Lapangan	56
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		57
4.1.	Analisis Komparasi Produk Sejenis.....	57
4.2.	Konsep Umum	60
4.3.	Konsep Perancangan	64
4.3.1.	<i>Mind Mapping</i>	64
4.3.2.	<i>Product Image</i>	65
4.3.3.	<i>Mood Board</i>	66
4.3.4.	<i>User Board</i>	67
4.3.5.	<i>Product Positioning</i>	68

4.4.	Konsep Desain	69
4.5.	Alur Kerja Produk (<i>Flow Activity</i>).....	72
4.6.	Konfigurasi Desain	74
4.7.	Sketsa Makro	75
4.8.	Sketsa Mikro	83
4.9.	Ilustrasi Visual	85
4.10.	Final Design	87
4.11.	Gambar teknik	89
4.12.	Konsep Produk	93
4.12.1.	Logo Nama Produk	93
4.12.2.	Papan Permainan.....	94
4.12.3.	Alur Permainan	96
4.12.4.	Buku Panduan	98
4.12.5.	Komponen-Komponen Permainan.....	101
4.12.5.1	Pion	101
4.12.5.2	Kartu Kegiatan	101
4.12.5.3	Dadu Gambar	110
4.12.5.4	Timer	111
4.13.	Proses Produksi	111
4.14.	Hasil Produk	115
4.15.	Validasi Produk	116
4.15.1.	Validasi Ahli Materi.....	117
4.15.2.	Validasi Ahli Desain Produk.....	119
4.15.3.	Uji Coba Lapangan Subjek Anak Usia 9-12 Tahun.....	121
4.16.	Biaya Produksi Perancangan	125
BAB V	KESIMPULAN	126
5.1.	Kesimpulan	126
5.2.	Saran	127
DAFTAR PUSTAKA.....		128
LAMPIRAN.....		133