

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	4
1.4. Pertanyaan Penelitian (<i>Research Question/s</i>)	4
1.5. Tujuan Penelitian (<i>Research Objectives</i>)	4
1.6. Batasan Masalah (<i>Delimitation/s</i>)	4
1.7. Ruang Lingkup Penelitian (<i>Scope</i>)	5
1.8. Keterbatasan Penelitian/Perancangan (<i>Limitation</i>)	5
1.9. Manfaat Penelitian	5
1.10. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Penelitian Terdahulu	8
2.2. Kajian Teoretis	10
2.2.1. <i>Board Game</i>	10
2.2.2. Warna	10
2.2.3. Stres Pada Remaja	12
2.2.4. Tunanetra	13
2.2.5. Rangkuman Kajian Teoretis	14
2.3. Kajian Empiris	14
2.3.1. SLB Negeri A Pajajaran	14
2.3.2. Data Survei Kuesioner	15
2.3.3. Produk Eksisting	18
2.3.4. Wawancara	20

2.3.5. Café More	21
2.3.6. Sentra Wyata Guna	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1. Rancangan Penelitian.....	23
3.2. Metode Penelitian Campuran	24
3.2.1. Penelitian Kuantitatif	24
3.2.2. Penelitian Kualitatif	25
3.2.3. Proses Penggabungan Hasil Kuantitatif dan Kualitatif.....	26
3.3. Teknik Pengumpulan Data	26
3.3.1. Teknik Observasi	27
3.3.2. Teknik Kuesioner.....	28
3.3.3. Teknik Wawancara	28
3.3.4. Teknik Dokumentasi.....	29
3.3.5. Teknik Studi Literatur.....	29
3.4. Proses Pengumpulan Data	30
3.5. Metode Perancangan.....	30
3.6. Proses Perancangan	31
BAB IV PEMBAHASAN	32
4.1. Konsep Umum.....	32
4.2. Analisis Desain	32
4.2.1. Target Usia dan Pengguna	33
4.2.2. <i>Gameplay</i>	33
4.2.2.1 Desain Konsep Permainan	33
4.2.2.2 Proses Perancangan <i>Gameplay</i>	34
4.2.2.3 Komponen Permainan	35
4.2.3. <i>UI/UX Board Game</i>	36
4.2.4. Struktur & Sistem Kemasan.....	36
4.2.5. Material.....	38
4.2.6. Hasil Pengujian dan Observasi	39
4.3. Konsep Desain	39
4.3.1. <i>Term Of Reference</i>	39
4.3.2. Validasi Permainan dan Sistem Kejujuran	42
4.4. Konsep Perancangan.....	42
4.4.1. <i>Brainstorming</i>	42
4.4.2. <i>Moodboard</i>	44
4.4.3. User Board	44
4.4.4. Sketsa Produk.....	45

4.4.4.1	Sketsa Alternatif.....	45
4.4.4.2	Sketsa 3 Dimensi.....	47
4.4.5.	Sketsa Produk.....	48
4.4.6.	Sketsa Produk.....	48
4.5.	Gambar Teknik	49
4.6.	Nama Produk	49
4.7.	Alur Permainan.....	49
4.7.1.	Komponen Permainan.....	51
4.8.	Produk Final.....	51
4.9.	Produk Final.....	53
4.9.1.	Validasi Pengguna	53
4.9.2.	Validasi Ahli Desain Produk	55
4.9.3.	Revisi Produk.....	56
BAB V	KESIMPULAN	57
5.1.	Kesimpulan	57
5.2.	Penutup	57
DAFTAR PUSTAKA.....		58