

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Pendekatan Metodologis	5
1.3 Identifikasi Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan dan Sasaran Penelitian	7
1.6 Ruang Lingkup Penelitian & Batasan Desain.....	7
1.7 Manfaat Penelitian	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
1.9 Kerangka Kerja Penelitian	9
BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Dampak Penggunaan Gawai	11
2.2 Keterampilan Bersosialisasi	17
2.3 Etika Media Pembelajaran	20
2.4 Sejarah dan Klasifikasi Permainan Papan.....	27
BAB III.....	36
METODOLOGI PENELITIAN.....	36
3.1 Metode Penelitian.....	36
3.2 Pendekatan Penelitian	37
3.3 Metode Prototipe	38
3.4 Metode Evaluasi Produk	39
BAB IV	42

DATA DAN ANALISIS.....	42
4.1 Observasi.....	42
4.2 Survei	44
4.3 Wawancara.....	65
4.4 Data Tren Pasar	68
4.5 Data Permainan Papan sebelumnya	74
4.6 Analisis.....	76
4.7 Proses Desain	78
4.7.1 Konsep Desain	79
4.7.2 Mood Board	85
4.7.3 Sketsa Alternatif	86
4.7.4 Sketsa Terpilih.....	88
4.8 Proses Studi.....	89
4.8.1 Studi Ergonomi.....	89
4.8.2 Estetika	90
4.8.3 Material.....	91
4.9 Desain Akhir	92
4.9.1 Gambar kerja	92
4.9.2 Rendering	93
4.9.3 Studi Mockup dan Prototipe.....	97
4.10 Evaluasi Desain Akhir.....	100
BAB V.....	116
KESIMPULAN DAN SARAN.....	116
5.1 Kesimpulan	116
5.2 Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	118