

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Kerja Penelitian	10
Gambar 2. 1 Roda Warna.....	24
Gambar 2. 2 Standar Ukuran 52 Card Game	35
Gambar 3. 1 Ilustrasi Metode Prototipe	38
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian.....	41
Gambar 4. 1 Hasil Observasi	43
Gambar 4. 2 Data Jenis Kelamin Responden.....	46
Gambar 4. 3 Data Usia Responden	46
Gambar 4. 4 Data Pekerjaan Responden.....	47
Gambar 4. 5 Data Responden yang Bersedia Diwawancara.....	47
Gambar 4. 6 Data Durasi Menggunakan Elektronik Untuk Hiburan.....	48
Gambar 4. 7 Data Situs Media Sosial Yang Paling Sering Digunakan	48
Gambar 4. 8 Data Apakah Responden Sudah Mengetahui Board Game.....	49
Gambar 4. 9 Data Apakah Responden Sudah Pernah Bermain Board Game.....	49
Gambar 4. 10 Data Apakah Responden Menyukai Bermain Board Game.....	50
Gambar 4. 11 Data Permainan Board Game Yang Pernah Dimainkan	50
Gambar 4. 12 Data Seberapa Sering Bermain Board Game	51
Gambar 4. 13 Data Alasan Kenapa Bermain Board Game.....	51
Gambar 4. 14 Data Kegiatan Sehari-hari Yang Dilakukan.....	52
Gambar 4. 15 Data Manfaat Bermain Board Game Yang Dirasakan	52
Gambar 4. 16 Data Jenis Board Game Yang Diinginkan	53
Gambar 4. 17 Data Kriteria Permainan Papan Yang Disukai.....	54
Gambar 4. 18 Data Alasan Kenapa Tidak Menyukai Board Game	54
Gambar 4. 19 Data Kegiatan Yang Dilakukan Yang Tidak Menggunakan Elektronik.....	54
Gambar 4. 20 Data Apakah Responden Tertarik Mencoba Board Game	55
Gambar 4. 21 Data Responden Lebih Suka Bermain Gawai Dibanding Berkumpul Bersama Teman.....	55
Gambar 4. 22 Data Seberapa Sering Responden Membentuk Hubungan Secara Online.....	56
Gambar 4. 23 Data Seberapa Sering Pekerjaan Responden Terbengkalai Karena Bermain Gawai.....	56
Gambar 4. 24 Data Seberapa Sering Responden Merasa Kesal Ketika Diganggu saat Bermain Gawai	57
Gambar 4. 25 Data Seberapa Sering Responden Menutupi Banyaknya Waktu Yang Dhabiskan Untuk Bermain Gawai.....	57
Gambar 4. 26 Data Seberapa Sering Responden Menutupi Banyaknya Waktu Yang Dhabiskan Untuk Bermain Gawai.....	58
Gambar 4. 27 Data Seberapa Sering Responden Gelisah Saat Tidak Melihat Gawai Tetapi Hilang Ketika Kembali Bermain Gawai.....	58
Gambar 4. 28 Data Seberapa Sering Responden Mencoba Mengurangi Menggunakan Gawai Tapi Gagal.....	59

Gambar 4. 29 Data Seberapa Sering Responden Memilih Bermain Gawai Sebelum Melakukan Kewajibannya.....	59
Gambar 4. 30 Data Responden Yang Mengalihkan Perasaan Buruknya Dengan Bermain Gawai.....	60
Gambar 4. 31 Data Seberapa Sering Responden Yang Sering Menunggu Kembali Menggunakan Gawai Setelah Melakukan Hal Lain.....	60
Gambar 4. 32 Data Responden Yang Merasa Hidup Akan Membosankan Tanpa Gawai	61
Gambar 4. 33 Data Responden Yang Kehilangan Waktu Istirahat Karena Bermain Media Sosial.....	61
Gambar 4. 34 Data Responden Yang Sering Berkata Untuk Menghabiskan Waktu Beberapa Menit Lagi Di Media Sosial.....	62
Gambar 4. 35 Data Responden Yang Menggunakan Gawai Untuk Kebahagiaan dan Hiburan.....	62
Gambar 4. 36 Data Responden Yang Menggunakan Gawai Untuk Mencari tahu Hal Yang Terjadi Di Sekitar	63
Gambar 4. 37 Data Responden Yang Menggunakan Gawai Untuk Menghabiskan Waktu Secara Online.....	63
Gambar 4. 38 Dokumentasi Wawancara.....	65
Gambar 4. 39 Permainan Ultimate Werewolf Deluxe Edition	68
Gambar 4. 40 Pandemic Board Game.....	69
Gambar 4. 41 Celebes The Anomalous Island.....	70
Gambar 4. 42 Laga Jakarta.....	70
Gambar 4. 43 The Game of Life	71
Gambar 4. 44 Cities of Splendor Expansion	71
Gambar 4. 45 Monopoly Clasic Game.....	72
Gambar 4. 46 Exploding Kittnes.....	72
Gambar 4. 47 Unmask!	73
Gambar 4. 48 5Pilar Jelajah Islam Saat Edisi Junior	73
Gambar 4. 49 Uji Coba Board Game Soul.....	74
Gambar 4. 50 Affinity Diagram	76
Gambar 4. 51 Uji Coba Board Game Soul.....	77
Gambar 4. 52 Klasifikasi Pengguna.....	79
Gambar 4. 53 Moodboard permainan	85
Gambar 4. 54 Sketsa Desain Isi	86
Gambar 4. 55 Alternatif Font	86
Gambar 4. 56 Sketsa Alternatif Tata Letak.....	87
Gambar 4. 57 Alternatif Tata Letak	87
Gambar 4. 58 Sketsa Digital Terpilih	88
Gambar 4. 59 Berikut Data Antropometri Orang Indonesia Pada Tahun 2010 Pria dan Wanita yang Berumur 16-40 Tahun.....	89
Gambar 4. 60 Makna dari Berbagai Warna	90
Gambar 4. 61 Kertas Art Karton	92
Gambar 4. 62 Gambar Teknik Packaging Luaran.....	92
Gambar 4. 63 Gambar Teknik Packaging Dalam	93

Gambar 4. 64 Rendering Kartu Karakter	93
Gambar 4. 65 Rendering Kartu Utama	94
Gambar 4. 66 Rendering Koin, Air dan Tanah	94
Gambar 4. 67 Rendering Kartu Berita	94
Gambar 4. 68 Rendering Packaging Permainan Papan.....	95
Gambar 4. 69 Rendering Packaging Permainan Papan 3D.....	96
Gambar 4. 70 Dummy Permainan Papan.....	97
Gambar 4. 71 Dummy Packaging	98
Gambar 4. 72 Prototipe permainan papan pertama.....	98
Gambar 4. 73 Prototipe 2 permainan papan.....	99
Gambar 4. 74 Prototipe Packaging.....	99
Gambar 4. 75 Pengujian Prototipe	101
Gambar 4. 76 Pengujian Prototipe	102
Gambar 4. 77 Pengujian Prototipe	103
Gambar 4. 78 Pengujian Prototipe	104
Gambar 4. 79 Pengujian Prototipe	105
Gambar 4. 80 Pengujian Prototipe	106
Gambar 4. 81 Pengujian Prototipe	107
Gambar 4. 82 Pengujian Prototipe	108
Gambar 4. 83 Pengujian Prototipe	109
Gambar 4. 84 Pengujian Prototipe	110
Gambar 4. 85 Pengujian Prototipe	111
Gambar 4. 86 Pengujian Prototipe	112
Gambar 4. 87 Pengujian Prototipe	113
Gambar 4. 88 Pengujian Prototipe	114
Gambar 4. 89 Hasil Prototipe yang Meleset	115