

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
PENCEGAHAN NOMOFOBIA DI JAKARTA TIMUR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Sarah Laeticia Tarigan

00000055431

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
PENCEGAHAN NOMOFOBIA DI JAKARTA TIMUR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Sarah Laeticia Tarigan

0000055431

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sarah Laeticia Tarigan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055431
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENCEGAHAN NOMOFOBIA DI JAKARTA TIMUR

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Sarah Laeticia Tarigan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENCEGAHAN NOMOFobia DI JAKARTA TIMUR

Oleh

Nama Lengkap : Sarah Laetitia Tarigan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055431
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Penguji

Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Pembimbing

Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sarah Laeticia Tarigan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055431
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
MENGENAI PENCEGAHAN NOMOFobia DI JAKARTA TIMUR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Sarah Laeticia Tarigan)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul *PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI PENCEGAHAN NOMOFobia DI JAKARTA TIMUR* dengan baik.

Topik ini dipilih berdasarkan fenomena meningkatnya ketergantungan remaja terhadap *smartphone* di era digital, yang tidak hanya memengaruhi kesehatan fisik, tetapi juga membawa dampak psikologis dan sosial yang serius. Mengingat pentingnya pemahaman yang lebih mendalam tentang nomofobia dan cara pencegahannya, perancangan *board game* ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif yang menarik. *Board game* dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial secara tatap muka, mengurangi ketergantungan digital, serta membantu remaja mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan berkolaborasi secara kreatif, sehingga dapat mencegah dampak negatif nomofobia.

Pembuatan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya karena adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

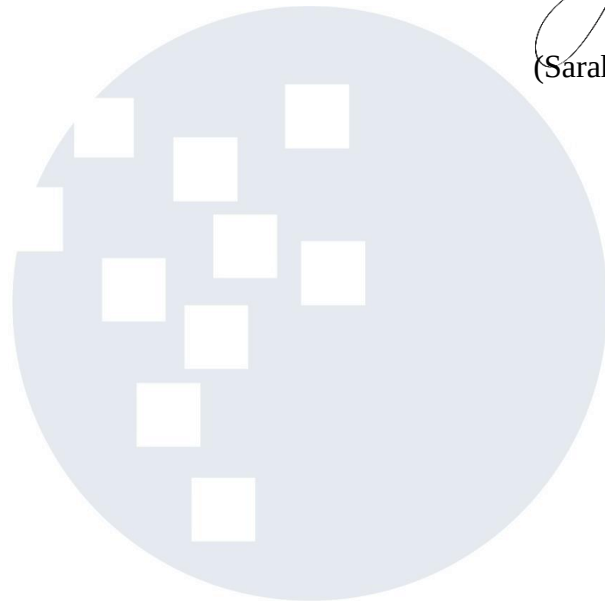
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman serta rekan-rekan seperjuangan saya yang telah memberikan dukungan dan masukan yang berarti dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

Penulis berharap agar karya ilmiah ini dapat membawa manfaat bagi para pembaca, serta menjadi inspirasi untuk penelitian selanjutnya.

Tangerang, 17 Desember 2024



(Sarah Laetitia Tarigan)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PENCEGAHAN NOMOFOBIA DI JAKARTA TIMUR

(Sarah Laeticia Tarigan)

ABSTRAK

Nomofobia, yaitu rasa takut atau kecemasan akibat ketidakmampuan dalam menggunakan *smartphone*, sering terjadi di kalangan remaja dengan akses internet. Menurut penelitian yang dilakukan di Jakarta Timur, mayoritas remaja menunjukkan tingkat ketergantungan tinggi yang berdampak negatif pada hubungan sosial, fisik, psikologis, dan kognitif mereka. Saat ini, belum ada media informasi mengenai pencegahan nomofobia yang dirancang dengan pendekatan interaksi tatap muka dengan target audiens remaja. Oleh karena itu, dirancang media informasi melalui *board game* untuk mencegah nomofobia di kalangan remaja. *Board game* dipilih karena kemampuannya dalam meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi tatap muka secara positif. Permainan ini bertujuan untuk menyampaikan informasi pencegahan nomofobia secara menarik dan mudah dipahami, mendukung interaksi sosial, serta mampu mengurangi ketergantungan digital. Metode perancangan yang digunakan adalah *How to Learn Board Game Design and Development*, yang mencakup tahap *Idea*, *Content Development*, *Prototype*, dan *Playtest*. Berdasarkan hasil *beta test* dari perancangan *board game*, umpan balik dari para pemain menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap penyampaian informasi dan mekanisme permainan. Penelitian ini bertujuan untuk membantu remaja memahami strategi pencegahan nomofobia melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dengan mendorong interaksi sosial dan kolaborasi.

Kata kunci: nomofobia, pencegahan, remaja, *board game*, interaksi sosial

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING A BOARD GAME ABOUT NOMOPHOBIA PREVENTION IN EAST JAKARTA

(Sarah Laeticia Tarigan)

ABSTRACT (English)

Nomophobia, which is the fear or anxiety due to the inability to use a smartphone, often occurs among adolescents with internet access. According to research conducted in East Jakarta, the majority of adolescents show a high level of dependency that has a negative impact on their social, physical, psychological, and cognitive relationships. Currently, there is no information media regarding the prevention of nomophobia designed with a face-to-face interaction approach with the target audience of adolescents. Therefore, information media was designed through board games to prevent nomophobia among adolescents. Board games were chosen because of their ability to increase social interaction and positive face-to-face collaboration. This game aims to convey information on preventing nomophobia in an interesting and easy-to-understand way, support social interaction, and reduce digital dependency. The design method used is How to Learn Board Game Design and Development, which includes the Idea, Content Development, Prototype, and Playtest stages. Based on the results of the beta test of the board game design, feedback from players showed high satisfaction with the delivery of information and game mechanics. This study aims to help adolescents understand strategies for preventing nomophobia through a fun gaming experience by encouraging social interaction and collaboration.

Keywords: *nomophobia, prevention, adolescents, board game, social interaction*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Board Game</i>	5
2.1.1 Manfaat <i>Board Game</i>	5
2.1.2 Elemen Formal <i>Board Game</i>	6
2.1.3 Jenis <i>Board Game</i>	26
2.1.4 Elemen Dramatis <i>Board Game</i>	32
2.1.5 Desain Visual <i>Board Game</i>	36
2.1.6 Interaktivitas <i>Board Game</i>	57
2.2 Nomofobia.....	58
2.2.1 Penyebab Nomofobia	59
2.2.2 Ciri-ciri Nomofobia	61
2.2.3 Dampak Nomofobia	61
2.2.4 Pencegahan Nomofobia	63
2.3 Penelitian yang Relevan.....	65

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	70
3.1 Subjek Perancangan	70
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	71
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	76
3.3.1 Wawancara	76
3.3.2 Kuesioner	80
3.3.3 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	82
3.3.4 Studi Eksisting	84
3.3.5 Studi Referensi	84
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	86
4.1 Hasil Perancangan	86
4.1.1 <i>Idea</i>	86
4.1.2 <i>Content Development</i>	131
4.1.3 <i>Desain dan Membangun Prototype</i>	145
4.1.4 <i>Playtest</i>	155
4.2 Pembahasan Perancangan	164
4.2.1 <i>Analisis Beta Test</i>	165
4.2.2 <i>Analisis Desain Papan Permainan</i>	167
4.2.3 <i>Analisis Desain Kartu Dampak</i>	168
4.2.4 <i>Analisis Desain Kartu Pencegahan dan Perilaku</i>	169
4.2.5 <i>Analisis Desain Kartu Gangguan</i>	171
4.2.6 <i>Analisis Token Level Baterai Nomofobia</i>	172
4.2.7 <i>Analisis Desain Rule Book</i>	173
4.2.8 <i>Analisis Desain Box Packaging</i>	174
4.2.9 <i>Analisis Desain Gantungan Kunci</i>	175
4.2.10 <i>Analisis Pin</i>	176
4.2.11 <i>Analisis Desain Standee</i>	177
4.2.12 <i>Analisis Desain Sticker Sheet</i>	178
4.2.13 <i>Analisis Desain Pouch</i>	179
4.2.14 <i>Analisis Desain Poster</i>	180
4.2.15 <i>Analisis Desain Instagram Post</i>	181
4.3 Anggaran	181

BAB V PENUTUP	183
5.1 Simpulan	183
5.2 Saran	184
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxiii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	65
Tabel 4.1 Usia Responden.....	95
Tabel 4.2 Jenis Kelamin Responden	95
Tabel 4.3 Uang Saku Bulanan Responden	96
Tabel 4.4 Rata-rata Waktu Penggunaan <i>Smartphone</i>	97
Tabel 4.5 Tingkat Penggunaan <i>Smartphone</i> sebagai Pelarian Stres	97
Tabel 4.6 Tingkat <i>Smartphone</i> Memengaruhi Konsentrasi Belajar	98
Tabel 4.7 Tingkat Rasa Cemas saat Tidak Membawa <i>Smartphone</i>	98
Tabel 4.8 Tingkat Mengalami Gejala Fisik.....	99
Tabel 4. 9 Tingkat Interaksi Sosial di Luar Aktivitas Sekolah	99
Tabel 4.10 Hal yang Membuat Berkumpul Secara Langsung	100
Tabel 4.11 Motivasi bagi yang Lebih Nyaman dengan <i>Smartphone</i>	101
Tabel 4.12 Perilaku Sosial Responden.....	102
Tabel 4.13 Media Permainan yang Disukai	103
Tabel 4.14 Tingkat Memainkan <i>Board Game</i>	103
Tabel 4.15 Tingkat Seringnya Bermain <i>Board Game</i>	104
Tabel 4.16 Hal Menarik dalam Bermain <i>Board Game</i>	104
Tabel 4.17 Faktor Pendorong untuk Bermain <i>Board Game</i>	105
Tabel 4.18 Aksesibilitas terhadap <i>Board Game</i>	106
Tabel 4.19 Tingkat Niat Mengurangi Penggunaan <i>Smartphone</i>	107
Tabel 4.20 Tingkat Kesadaran tentang Nomofobia	107
Tabel 4.21 Tingkat Pernah Mengalami Nomofobia.....	108
Tabel 4.22 Situasi Mengalami Gejala Nomofobia	108
Tabel 4.23 Tingkat Memerlukan Informasi dan Edukasi Lebih Lanjut.....	109
Tabel 4.24 Ketertarikan dalam Menggunakan suatu Media Informasi.....	110
Tabel 4.25 Analisis SWOT Website Nomophobia.....	116
Tabel 4.26 Analisis SWOT Aplikasi Focus Plant.....	118
Tabel 4.27 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	156
Tabel 4.28 Kritik dan Saran Mekanisme Permainan	159
Tabel 4.29 Kritik dan Saran Desain Visual.....	161
Tabel 4.30 Tabel Anggaran.....	182
Tabel 4.31 Tabel Anggaran Media Sekunder	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Board Game</i> Capture: A Medieval Wargame	9
Gambar 2.2 <i>Board Game</i> The Chase	10
Gambar 2.3 <i>Board Game</i> Speed Circuit	11
Gambar 2.4 <i>Board Game</i> Pentago	12
Gambar 2.5 <i>Board Game</i> Hostage Negotiator	13
Gambar 2.6 <i>Board Game</i> Ker Plunk	14
Gambar 2.7 <i>Board Game</i> Team 3 Green	15
Gambar 2.8 <i>Board Game</i> Robinson Crusoe	16
Gambar 2.9 <i>Board Game</i> Trapwords	17
Gambar 2.10 <i>Board Game</i> Detective Club	18
Gambar 2.11 <i>Board Game</i> Unusual Suspects	19
Gambar 2.12 Aturan <i>Board Game</i> Root	20
Gambar 2.13 Sumber Daya <i>Board Game</i> Splendor	22
Gambar 2.14 <i>Board Game</i> Toy Story: Obstacles and Adventures	23
Gambar 2.15 <i>Board Game</i> Pengoloo	24
Gambar 2.16 <i>Board Game</i> Diplomacy	25
Gambar 2.17 <i>Board Game</i> klasik “Connect Four”	27
Gambar 2.18 <i>Board Game</i> Euro-style "Unconscious Mind"	28
Gambar 2.19 <i>Board Game</i> Deck-building "Clank!"	29
Gambar 2.20 <i>Board Game</i> Abstrak "Reef"	30
Gambar 2.21 <i>Board Game</i> Strategi “Silos”	32
Gambar 2.22 Font Serif pada <i>Board Game</i>	37
Gambar 2.23 Font Sans-serif pada <i>Board Game</i>	38
Gambar 2.24 Font Monospace pada <i>Board Game</i>	39
Gambar 2.25 Font Cursive pada <i>Board Game</i>	40
Gambar 2.26 Font Display pada <i>Board Game</i>	41
Gambar 2.27 Skema Warna Monokromatik	42
Gambar 2.28 Skema Warna Monokromatik pada <i>Board Game</i>	43
Gambar 2.29 Skema Warna Analogus	44
Gambar 2.30 Skema Warna Analogus pada <i>Board Game</i>	44
Gambar 2.31 Skema Warna Komplementer	45
Gambar 2.32 Skema Warna Komplementer pada <i>Board Game</i>	45
Gambar 2.33 Skema Warna Split Komplementer	46
Gambar 2.34 Skema Warna Split Komplementer pada <i>Board Game</i>	46
Gambar 2.35 Skema Warna Triadik	47
Gambar 2.36 Skema Warna Triadik pada <i>Board Game</i>	47
Gambar 2.37 Skema Warna Tetradik	48
Gambar 2.38 Skema Warna Tetradik pada <i>Board Game</i>	48
Gambar 2.39 Ilustrasi pada <i>Board Game</i> “Choose Your Own Adventure”	49
Gambar 2.40 Ikon Mirip pada <i>Board Game</i> "UNO: Show 'Em No Mercy"	50

Gambar 2.41 Ikon Contoh pada <i>Board Game</i> "Forest Shuffle"	51
Gambar 2.42 Ikon Simbolis <i>Board Game</i> "Dice Throne"	52
Gambar 2.43 Ikon Arbitrer pada <i>Board Game</i> "Arcs"	53
Gambar 2.44 Kartu pada <i>Board Game</i> "Century: Golem Edition"	54
Gambar 2.45 Papan Bermain "Stardew Valley: The Board Game"	55
Gambar 2.46 <i>Rule Book Board Game</i> "Sheriff of Nottingham"	56
Gambar 2.47 <i>Packaging Box Board Game</i> "Everdell"	57
Gambar 4.1 Wawancara dengan Psikolog	87
Gambar 4.2 Wawancara dengan Desainer <i>Board Game</i>	91
Gambar 4.3 <i>Focus Group Discussion</i>	111
Gambar 4.4 Halaman <i>Website</i> Nomophobia	115
Gambar 4.5 Aplikasi Focus Plant	117
Gambar 4.6 <i>Board Game</i> Lore	121
Gambar 4.7 <i>Board Game</i> Bargain Quest	122
Gambar 4.8 <i>Mind Map</i> Perancangan	125
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i> Perancangan	126
Gambar 4.10 Logo Dinas Kesehatan Jakarta Timur	128
Gambar 4.11 Tahap Awal Eksplorasi Permainan	132
Gambar 4.12 Catatan Pendetailan Elemen <i>Board Game</i>	133
Gambar 4.13 Proses Modifikasi Mekanisme Permainan	134
Gambar 4.14 <i>Gameflow Board Game</i>	136
Gambar 4.15 Sketsa Karakter	142
Gambar 4.16 Pewarnaan Karakter	143
Gambar 4.17 <i>Rendering</i> Karakter	143
Gambar 4.18 Karakter Agen Lab Fabian	144
Gambar 4.19 Karakter Agen Lab Naima	145
Gambar 4.20 Sketsa Papan Permainan	146
Gambar 4.21 Pewarnaan Awal Papan Permainan	147
Gambar 4.22 Pewarnaan Papan Permainan Terbaru	147
Gambar 4.23 Proses <i>Rendering</i> Papan Permainan	148
Gambar 4.24 Sketsa Kartu Dampak	149
Gambar 4.25 <i>Base Color</i> Kartu Dampak	150
Gambar 4.26 <i>Rendering</i> Kartu Dampak	150
Gambar 4.27 Sketsa Kartu Perilaku dan Pencegahan	151
Gambar 4.28 <i>Base Color</i> Kartu Perilaku dan Pencegahan	152
Gambar 4.29 <i>Rendering</i> Kartu Perilaku dan Pencegahan	152
Gambar 4.30 Sketsa Kartu Gangguan	153
Gambar 4.31 <i>Base Color</i> Kartu Gangguan	154
Gambar 4.32 <i>Rendering</i> Kartu Gangguan	154
Gambar 4.33 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	155
Gambar 4.34 Perbaikan <i>Layout</i> Kartu Interaksi	163
Gambar 4.35 Perbaikan Warna Kartu Pencegahan	163
Gambar 4.36 Perbaikan Ikon Jenis Dampak	164

Gambar 4.37 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	165
Gambar 4.38 Papan Permainan <i>Board Game</i> Nomophobia Reset.....	167
Gambar 4.39 Kartu Dampak	168
Gambar 4.40 Kartu Pencegahan.....	169
Gambar 4.41 Kartu Perilaku	170
Gambar 4.42 Kartu Gangguan	171
Gambar 4.43 Token Level Baterai Nomofobia.....	172
Gambar 4.44 Desain <i>Rule Book</i>	173
Gambar 4.45 Desain <i>Box Packaging</i>	174
Gambar 4.46 Desain Gantungan Kunci	175
Gambar 4.47 Pin <i>Board Game</i> Nomophobia Reset	176
Gambar 4.48 Desain <i>Standee</i> Karakter	177
Gambar 4.49 Desain <i>Sticker Sheet</i>	178
Gambar 4.50 Desain <i>Pouch</i>	179
Gambar 4.51 Desain Poster Promosi <i>Board Game</i>	180
Gambar 4.52 Desain Instagram <i>Post</i>	181



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Turnitin.....	xxiii
Lampiran B Form Bimbingan	xxiv
Lampiran C <i>Non Disclosure Agreement</i>	xxvi
Lampiran D Hasil Kuesioner	xxvii
Lampiran E Transkrip Wawancara dengan Psikolog.....	xxxvi
Lampiran F Transkrip Wawancara dengan Desainer <i>Board Game</i>	xlvi
Lampiran G Transkrip <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	lviii
Lampiran H Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lxxxiii
Lampiran I Transkrip <i>FGD Beta Test</i>	lxxxix
Lampiran J Hasil Cetak <i>Board Game</i> Nomophobia Reset	xcii

