

**PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG *DIGITAL*
DECLUTTERING UNTUK REMAJA AKHIR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Joanna Liono

00000068259

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG *DIGITAL*
DECLUTTERING UNTUK REMAJA AKHIR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Joanna Liono

00000068259

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Joanna Liono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068259
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BOARD GAME TENTANG DIGITAL DECLUTTERING UNTUK REMAJA AKHIR

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, 11 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Joanna Liono)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Joanna Liono
NIM : 00000068259
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN *BOARD GAME*
TENTANG *DIGITAL DECLUTTERING*
UNTUK REMAJA AKHIR**

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas~~/Project/Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,


(Joanna Liono)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG *DIGITAL DECLUTTERING*
UNTUK REMAJA AKHIR

Oleh

Nama Lengkap : Joanna Liono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068259
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Pembimbing



Nadia Mahatma, M.Ds.
0416038705/ 039375

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 : Joanna Liono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068259
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *BOARD GAME*
TENTANG *DIGITAL DECLUTTERING*
UNTUK REMAJA AKHIR**

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, 11 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Joanna Liono)

* 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 panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan bimbingan-Nya sehingga laporan yang berjudul “Perancangan *Board Game* Tentang *Digital Decluttering* untuk Remaja Akhir” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bagian dari upaya penulis untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang kerap dialami oleh remaja akhir, yaitu menumpuknya beragam konten digital yang tidak terorganisasi. Kebiasaan tersebut tidak hanya menimbulkan kesulitan dalam mengakses data, tetapi juga berdampak pada kesehatan mental, produktivitas, serta keseimbangan gaya hidup digital. Melalui perancangan media permainan, penulis berharap dapat menghadirkan cara yang menyenangkan sekaligus edukatif tentang *digital decluttering*.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, baik internal maupun eksternal. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih atas bimbingan dan dukungan yang telah diberikan selama proses perancangan laporan 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. Nadia Mahatmi, M. Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Zeilla Mutia Devi, selaku narasumber praktisi *digital minimalism* yang telah memberikan pengetahuan mengenai topik *digital decluttering*.
6. Para responden kuesioner yang telah membantu proses pengumpulan data.
7. Keempat teman yang berperan sebagai *beta tester* telah berkontribusi dalam pengujian serta memberikan saran dan masukan untuk pengembangan perancangan *board game*.

8. Keluarga saya yang telah memberikan dukungan, baik secara moral maupun materiil, sehingga penyelesaian tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
9. Teman-teman yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan proposal ini.

Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi masyarakat luas, serta menjadi referensi bagi peneliti yang tertarik mengangkat topik serupa. Selain itu, karya ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta kontribusi dalam pengembangan media edukasi interaktif.

Tangerang, 11 Desember 2025



(Joanna Liono)



PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG *DIGITAL*

DECLUTTERING UNTUK REMAJA AKHIR

(Joanna Liono)

ABSTRAK

Perkembangan internet telah memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi, berbagi informasi, serta mengakses dan menyimpan data digital. Namun, kemudahan ini juga menimbulkan dampak negatif berupa penumpukan data digital atau *digital clutter*, yang dapat menurunkan produktivitas, memengaruhi kesehatan mental, serta berdampak pada lingkungan akibat meningkatnya jejak karbon dari penyimpanan dan penggunaan data *online*. Mahasiswa dan remaja akhir merupakan kelompok yang rentan terhadap masalah ini karena intensitas penggunaan media digital yang tinggi untuk kebutuhan akademik maupun pribadi. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan praktik *digital decluttering* yang dapat menyederhanakan dan merapikan ruang digital serta mengurangi dampak lingkungan. Penelitian ini bertujuan merancang media edukatif berupa *board game* sebagai sarana interaktif untuk meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya digital decluttering dan dampaknya terhadap lingkungan. Perancangan board game mengacu pada teori Game Design oleh Fullerton (2019), yang mencakup tahapan *conceptualization*, *prototyping*, dan *playtesting* untuk memastikan mekanik, visual, dan konten permainan terintegrasi dengan baik. Dengan pendekatan berbasis permainan, media ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman tentang dampak negatif *digital clutter*, tetapi juga menumbuhkan motivasi pemain untuk membangun kebiasaan *decluttering* secara konsisten. Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa media board game terbukti mampu meningkatkan pemahaman mengenai efek negatif penimbunan data digital terhadap lingkungan.

Kata kunci: *Board Game*, *Digital Decluttering*, Remaja Akhir

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING A BOARD GAME ABOUT DIGITAL DECLUTTERING FOR YOUNG ADULT

(Joanna Liono)

ABSTRACT (English)

The development of the internet has facilitated communication, information sharing, and the access and storage of digital data. However, this convenience also brings negative consequences in the form of digital clutter, which can reduce productivity, affect mental health, and impact the environment due to increased carbon footprint from data storage and online activity. University students and late adolescents are particularly vulnerable to this issue because of their high intensity of digital media use for academic and personal purposes. To address this, digital decluttering practices are needed to simplify and organize digital spaces while reducing environmental impact. This study aims to design an educational medium in the form of a board game as an interactive tool to raise awareness about the importance of digital decluttering and its environmental impact. The board game design refers to Fullerton's (2019) Game Design theory, which includes the stages of conceptualization, prototyping, and playtesting to ensure that the game's mechanics, visuals, and content are well-integrated. Using a game based approach, this medium is expected not only to enhance understanding of the negative effects of digital clutter but also to foster players' motivation to consistently practice decluttering. The results of the design process indicate that the board game medium is proven to be effective in increasing understanding of the negative effects of digital data accumulation on the environment.

Keywords: *Board Game, Digital Decluttering, Young Adult*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
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 Prinsip <i>Game Design</i>.....	5
2.1.2 Elemen <i>Board Game</i>.....	8
2.1.3 Komponen <i>Board Game</i>.....	16
2.2 <i>Digital Carbon Footprint</i>	53
2.2.1 Emisi Karbon Dioksida	54
2.3 <i>Digital Decluttering</i>.....	57
2.3.1 Komponen <i>Digital Clutter</i>.....	57
2.3.2 <i>Digital Hoarding Behaviour</i>	59
2.3.3 Dampak.....	63
2.3.4 <i>Organizing System</i>	64
2.4 Penelitian yang Relevan	66

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	68
3.1 Subjek Perancangan	69
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	71
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	72
3.3.1 Observasi	73
3.3.2 Wawancara	73
3.3.3 Kuesioner	75
3.3.4 Studi Referensi	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	78
4.1 Hasil Perancangan	78
4.1.1 Conceptualization	78
4.1.2 Prototyping	113
4.1.3 Playtesting	146
4.2 Pembahasan Perancangan	167
4.2.1 Hasil Beta Test	167
4.2.2 Analisis Desain Board Game	170
4.2.3 Analisis Media Sekunder	185
4.2.4 Analisis Mekanisme Permainan	189
4.2.5 Anggaran	191
BAB V PENUTUP	194
5.1 Simpulan	194
5.2 Saran	195
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN	xxii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	66
Tabel 4.1 Usia Responden.....	83
Tabel 4.2 Tingkat Kepentingan untuk Menjaga Kerapian Ruang Digital	85
Tabel 4.3 Kebiasaan Responden Menggunakan Smartphone	88
Tabel 4.4 Kebiasaan Responden Menggunakan Tablet	89
Tabel 4.5 Kebiasaan Responden Menggunakan Laptop/PC	90
Tabel 4.6 Kendala Utama Responden dalam Melakukan <i>Digital Decluttering</i>	97
Tabel 4.7 Elemen Penting dalam <i>Board Game</i> Menurut Responden	98
Tabel 4.8 Efek Kartu Aksi	128
Tabel 4.9 Analisis <i>Gameplay Alpha Test</i>	147
Tabel 4.10 Kritik dan Saran <i>Gameplay</i>	148
Tabel 4.11 Analisis Visual	151
Tabel 4.12 Kritik dan Saran Visual.....	152
Tabel 4.13 Analisis Konten.....	157
Tabel 4.14 <i>Caption</i> Instagram.....	164
Tabel 4.15 Anggaran Produksi <i>Board Game</i>	192
Tabel 4.16 Anggaran Produksi Media Sekunder	192



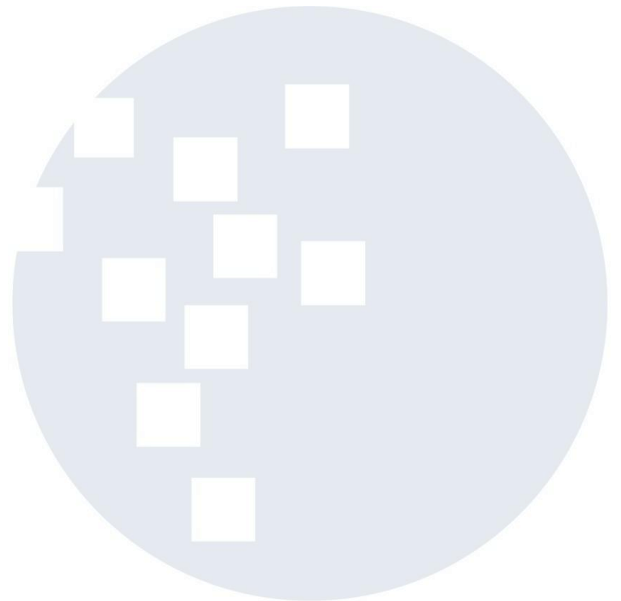
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 4 Elemen Dasar Game	9
Gambar 2.2 Board Game “Civilization”	10
Gambar 2.3 Komponen Dadu	16
Gambar 2.4 Komponen Kartu pada <i>Game</i> “Codenames”	17
Gambar 2.5 Komponen Pion pada “Monopoly”	18
Gambar 2.6 Komponen Papan Permainan “Monopoly”	18
Gambar 2.7 Komponen Ubin dalam <i>Game</i> “Catan”	19
Gambar 2.8 Komponen Mata Uang dalam <i>Game</i> “Coups”	19
Gambar 2.9 Komponen Sumber Daya dalam <i>Game</i> “Catan”	20
Gambar 2.10 Komponen Alat <i>Game</i> “Dr. Breaker”	20
Gambar 2.11 Komponen Timer dalam <i>Game</i> “Pendulum”	21
Gambar 2.12 Komponen Token <i>Game</i> “Dune”	21
Gambar 2.13 Komponen Properti <i>Game</i> “Steam Up: A Feast of Dim Sum”	22
Gambar 2.14 Contoh Gaya Ilustrasi Naturalis	26
Gambar 2.15 Contoh Gaya Ilustrasi Dekoratif	26
Gambar 2.16 Contoh Gaya Ilustrasi Kartun	27
Gambar 2.17 Contoh Gaya Ilustrasi Karikatur	27
Gambar 2.18 Contoh Gaya Ilustrasi Cerita Bergambar	28
Gambar 2.19 Contoh Gaya Ilustrasi Buku Pelajaran	29
Gambar 2.20 Contoh Gaya Ilustrasi Khayalan	29
Gambar 2.21 <i>Board Game</i> “My City”	31
Gambar 2.22 <i>Board Game</i> “Codenames”	31
Gambar 2.23 <i>Board Game</i> “Colt Express”	32
Gambar 2.24 <i>Board Game</i> “Telestrations”	33
Gambar 2.25 Kontras Warna dalam <i>Board Game</i>	33
Gambar 2.26 <i>Body Text</i> dalam <i>Board Game</i>	34
Gambar 2.27 <i>Header</i> pada <i>Board Game</i>	35
Gambar 2.28 <i>Spacing</i> pada <i>Rulebook Board Game</i>	35
Gambar 2.29 Visual pada <i>Board Game</i>	36
Gambar 2.30 Simbol pada <i>Board Game</i>	37
Gambar 2.31 Ikon pada <i>Board Game</i>	37
Gambar 2.32 Skema Warna Monokromatik	38
Gambar 2.33 <i>Board Game</i> dengan Skema Monokromatik	39
Gambar 2.34 Skema Warna Analogus	39
Gambar 2.35 <i>Board Game</i> dengan Skema Analogus	40
Gambar 2.36 Skema Warna Komplementer	41
Gambar 2.37 <i>Board Game</i> dengan Skema Komplementer	41
Gambar 2.38 Skema Warna Split Komplementer	42

Gambar 2.39 <i>Board Game</i> dengan Skema Warna Split Komplementer.....	42
Gambar 2.40 Skema Warna Triadik.....	43
Gambar 2.41 <i>Board Game</i> dengan Skema Triadik	43
Gambar 2.42 Skema Warna Tetradik.....	44
Gambar 2.43 <i>Board Game</i> dengan Skema Tetradik	44
Gambar 2.44 <i>Packaging Two Part Boxes</i>	52
Gambar 2.45 <i>Packaging Tuckbox</i>	52
Gambar 2.46 <i>Packaging Tin</i>	53
Gambar 2.47 <i>Packaging Cloth Bag</i>	53
Gambar 3.1 Observasi <i>Video Youtube</i> Adhicipta Playground	79
Gambar 4.1 Perangkat Digital yang Digunakan Responden.....	83
Gambar 4.2 Pengetahuan Responden Terhadap Istilah <i>Digital Decluttering</i>	84
Gambar 4.3 Sumber Responden yang Pernah Mendengar <i>Digital Decluttering</i> ..	84
Gambar 4.4 Pemahaman Mengenai <i>Digital Decluttering</i> Terhadap Emisi	85
Gambar 4.5 Pengetahuan Mengenai <i>Digital Decluttering</i> Terhadap Lingkungan	86
Gambar 4.6 Pengetahuan Responden Mengenai Dampak Terhadap Mental.....	87
Gambar 4.7 Pengetahuan Manfaat <i>Decluttering</i> Terhadap Mental	87
Gambar 4.8 Penggunaan <i>Cloud Storage</i> pada Responden.....	91
Gambar 4.9 Frekuensi Responden dalam Membersihkan <i>File</i>	92
Gambar 4.10 Frekuensi Responden Dalam Memindahkan <i>File</i> Lama.....	92
Gambar 4.11 Frekuensi Responden Dalam Menghapus Email Lama atau Spam.	93
Gambar 4.12 Frekuensi Responden Dalam Menghapus Aplikasi	94
Gambar 4.13 Perangkat Responden yang Mengalami Memori Penuh	95
Gambar 4.14 Frekuensi Tindakan Responden Ketika Memori Penuh.....	95
Gambar 4.15 Frekuensi Kebingungan Responden dalam Pengelolaan <i>File</i>	96
Gambar 4.16 <i>Board Game</i> “My Shelfie”	99
Gambar 4.17 <i>Board Game</i> “Photograph”	101
Gambar 4.18 <i>Board Game</i> “Azul”	103
Gambar 4.19 <i>Mindmap</i> Perancangan	104
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	106
Gambar 4.21 <i>Reference Board</i> Perancangan	106
Gambar 4.22 <i>Reference Board</i> Logo	107
Gambar 4.23 <i>Reference Board</i> Komponen	108
Gambar 4.24 <i>Typeface</i> Noir Pro.....	109
Gambar 4.25 <i>Typeface</i> Source Sans Pro	109
Gambar 4.26 <i>User Persona</i>	110
Gambar 4.27 <i>User Journey</i>	111
Gambar 4.28 <i>Core Loop</i> Software	112
Gambar 4.29 Draft Mekanik 1 dan 2	114
Gambar 4.30 Revisi Draft Mekanik	115
Gambar 4.31 <i>Playtest</i> 1	115
Gambar 4.32 <i>Playtest</i> 2	116
Gambar 4.33 <i>Playtest</i> 3	117

Gambar 4.34 <i>Playtest 4</i>	118
Gambar 4.35 <i>Flowchart</i> Software	124
Gambar 4.36 Alternatif Logo	125
Gambar 4.37 Alternatif Logo Berwarna	126
Gambar 4.38 Logo Final Software	126
Gambar 4.39 Referensi Ilustrasi Kartu Aksi	127
Gambar 4.40 Alternatif <i>Key Visual</i>	132
Gambar 4.41 <i>Style Key Visual</i> Perancangan	133
Gambar 4.42 <i>Frame</i> Alternatif Kartu Aksi	133
Gambar 4.43 Rincian Setiap <i>Layer</i>	134
Gambar 4.44 Anatomi Kartu Aksi	135
Gambar 4.45 <i>Notification Badge</i> pada Kartu Aksi	136
Gambar 4.46 <i>Pop Up Information</i> pada Kartu Aksi	136
Gambar 4.47 Desain Final Kartu Aksi	137
Gambar 4.48 Inspirasi Papan Permainan	138
Gambar 4.49 Alternatif <i>Layout</i> Papan Permainan	138
Gambar 4.50 Desain Papan Permainan	139
Gambar 4.51 Kunci Jawaban <i>Puzzle</i> untuk <i>Folder Board</i>	140
Gambar 4.52 Desain Alternatif <i>Folder Board</i>	140
Gambar 4.53 Desain <i>Folder Board</i>	141
Gambar 4.54 Anatomi <i>Folder Board</i>	142
Gambar 4.55 Desain Alternatif <i>File Explorer</i>	143
Gambar 4.56 Desain <i>File Explorer</i>	143
Gambar 4.57 Anatomi <i>File Explorer</i>	144
Gambar 4.58 <i>Draft</i> Awal <i>Token Files</i>	144
Gambar 4.59 Revisi <i>Token File</i>	145
Gambar 4.60 Desain <i>Token Files</i>	145
Gambar 4.61 Desain Ikon	146
Gambar 4.62 <i>Content Planning Feeds</i> Instagram	163
Gambar 4.63 Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	168
Gambar 4.64 Analisa Logo Software	171
Gambar 4.65 Kemungkinan Posisi Penyusunan Kartu Aksi	173
Gambar 4.66 Papan Permainan	176
Gambar 4.67 Papan <i>Cloud Board</i>	177
Gambar 4.68 Papan <i>Carbon Tracker</i>	177
Gambar 4.69 Desain Papan Pemain	178
Gambar 4.70 <i>Token File</i> Permainan	179
Gambar 4.71 Desain <i>Cover Rulebook</i>	180
Gambar 4.72 Halaman Komponen pada <i>Rulebook</i>	181
Gambar 4.73 Halaman <i>Setup</i> pada <i>Rulebook</i>	181
Gambar 4.74 Halaman Aksi pada <i>Rulebook</i>	182
Gambar 4.75 Contoh Visual pada <i>Rulebook</i>	182
Gambar 4.76 Halaman Akhir Permainan pada <i>Rulebook</i>	183

Gambar 4.77 <i>Mockup Packaging</i>	184
Gambar 4.78 <i>Desain Cover Packaging</i>	184
Gambar 4.79 <i>Desain Belakang Packaging</i>	185
Gambar 4.80 <i>Post 1 Instagram</i>	186
Gambar 4.81 <i>Post 2 Instagram</i>	187
Gambar 4.82 <i>Post 3 Instagram</i>	188
Gambar 4.83 <i>Desain Poster Promosi</i>	189



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran Form Bimbingan.....	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxviii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxiii
Lampiran Kuesioner.....	xxxiv
Lampiran Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xlii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lii

