

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENANGANAN INDIVIDU
GENERASI Z YANG PERNAH MENGALAMI
PERUNDUNGAN BAGI LINGKARAN SOSIAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Kenzo Chandra

00000068814

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENANGANAN INDIVIDU
GENERASI Z YANG PERNAH MENGALAMI
PERUNDUNGAN BAGI LINGKARAN SOSIAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Kenzo Chandra

00000068814

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

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kenzo Chandra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068814

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENANGANAN INDIVIDU GENERASI Z YANG PERNAH MENGALAMI PERUNDUNGAN BAGI LINGKARAN SOSIAL

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, 6 Januari 2026

*materai Rp10.000,00



(Kenzo Chandra)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kenzo Chandra
NIM : 00000068814
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *BOARD GAME* PENANGANAN
INDIVIDU GENERASI Z YANG PERNAH
MENGALAMI PERUNDUNGAN BAGI LINGKARAN
SOSIAL

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ 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 menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 6 Januari 2026

Yang Menyatakan



(Kenzo Chandra)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENANGANAN INDIVIDU GENERASI
Z YANG PERNAH MENGALAMI PERUNDUNGAN
BAGI LINGKARAN SOSIAL**

Oleh

Nama Lengkap : Kenzo Chandra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068814
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Penguji



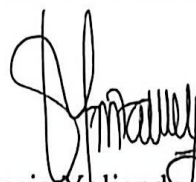
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Pembimbing



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

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 : Kenzo Chandra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068814

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
PENANGANAN INDIVIDU GENERASI Z YANG
PERNAH MENGALAMI PERUNDUNGAN BAGI
LINGKARAN SOSIAL

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, 6 Januari 2026



(Kenzo Chandra)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur terhadap Tuhan yang Maha Esa atas panduan dan dukungan terhadap proses perancangan “Perancangan *Board game* Penanganan Individu Generasi Z Yang Pernah Mengalami Perundungan Bagi Lingkaran Sosial” Perancangan ini adalah syarat akademis untuk tugas akhir dalam menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.

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. Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., 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. Fiona V. Damanik, M.Pso, Psikolog, dan peserta *FGD* yang bersedia untuk menyampaikan informasi dan diwawancarai.
7. Keluarga besar Universitas Multimedia Nusantara yang telah membantu Penulis untuk menyelesaikan tugas akhir.

Semoga Tugas Akhir ini diharapkan dapat dijadikan media referensi bagi desainer desainer dan peneliti yang ingin merancang media informasi yang berupa interaktif

Tangerang, 6 Januari 2026



(Kenzo Chandra)

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENANGANAN INDIVIDU GENERASI Z YANG PERNAH MENGALAMI PERUNDUNGAN BAGI LINGKARAN SOSIAL

(Kenzo Chandra)

ABSTRAK

Perundungan merupakan salah satu kegiatan yang sering terjadi didalam kehidupan anak muda pada lingkungan pergaulan, perundungan ini memiliki efek samping yang negatif terhadap mental sebuah individu seperti depresi, kecemasan, dan lainnya lagi. Telah terdapat pembahasan mengenai pencegahan perundungan, tetapi terdapat kurangnya informasi pada lingkaran sosial dalam metode pendekatan dan penanganan korban perundungan, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang media informasi yang efektif yang mengangkat permasalahan penanganan korban perundungan yang pernah mengalaminya. Penelitian dijalankan melalui *mixed methods* yang terdiri atas wawancara, studi eksisting, studi referensi, kuesioner, dan *focus group discussion*. serta digunakan teori *human centered design* yang dikembangkan oleh IDEO sebagai panduan dalam perancangan media informasi interaktif. Permasalahan kekurangan pengetahuan penanganan korban perundungan terjadi dikarenakan tidak terdapat media yang membahas atau memadai dalam pembahasan permasalahan tersebut. serta diharapkan bahwa media informasi interaktif yang dirancang dapat bermanfaat sebagai panduan untuk peneliti lain yang mengangkat media *board game* sebagai media pembelajaran dalam bidang penanganan *mental health*.

Kata kunci: Media *Board game*, Perundungan, Generasi Z

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGN OF BOARD GAME FOR HANDLING GENERATION
Z INDIVIDUALS WHO HAVE EXPERIENCED
BULLYING FOR SOCIAL CIRCLES**

(Kenzo Chandra)

ABSTRACT (English)

Bullying is a common occurrence in the lives of young teens social circle. Bullying has negative side effects on an individual's mental health, such as depression, anxiety, and others. There has been discussion about bullying prevention, but there is a lack of information in social circles regarding methods of approaching and handling victims of bullying. Therefore, this study aims to design an effective informative media that addresses the issue on how to handle victims of bullying who have experienced trauma. The research was conducted through mixed methods consisting of interviews, existing studies, reference studies, questionnaires, and focus group discussions. The human-centered design theory developed by IDEO was also used as a guide in designing interactive information media. The problem on the lack of knowledge concerning handling victims of bullying occurs because there is no media that discusses the issue or adequate enough to assess the problem. It is hoped that the designed interactive information media can be useful as a guide for other researchers who have the intent to use board games as a learning medium in the field of mental health management.

Key Words: Board game Media, Bullying, Generation Z

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
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	3
1.1 Batasan Masalah	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir	3
1.4 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Informasi Interaktif	5
2.2 <i>Board game Design</i>	6
2.2.1 <i>Uncertainty</i>	8
2.2.2 <i>Social Elements</i>	9
2.2.3 <i>Attention</i>	10
2.2.4 <i>Engagement and Involvement</i>	10
2.2.5 <i>Story Setting</i>	11
2.2.6 <i>Rules and Mechanics</i>	12
2.2.7 <i>Goal</i>	13
2.2.8 <i>Immersion</i>	14
2.2.9 <i>Genre</i>	14

2.3 Teori Perundungan	15
2.3.1 Dampak Perundungan.....	16
2.3.2 Penanggulangan Korban Perundungan.....	17
2.4 Ilustrasi	21
2.4.1 Warna.....	21
2.4.2 <i>Grid</i>	30
2.4.3 <i>Character Design</i>	32
2.5 <i>Storytelling</i>	38
2.6 Penelitian yang Relevan.....	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	42
3.1 Subjek Perancangan	42
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	42
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	44
3.3.1 Wawancara	44
3.3.2 Studi Eksisting.....	45
3.3.3 Studi Referensi	45
3.3.4 Kuesioner	45
3.3.5 <i>Focus Group Discussion</i>	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	49
4.1 Hasil Perancangan	49
4.1.1 <i>Inspiration</i>	49
4.1.2 <i>Ideation</i>	73
4.1.3 <i>Prototype and Playtesting</i>	80
4.1.4 <i>Feedback</i>	100
4.1.5 <i>Implementation</i>	109
4.2 Analisis Karya	113
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	113
4.2.2 Analisis Media Utama.....	117
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	146
4.2.4 Anggaran.....	156
BAB V PENUTUP.....	160
5.1 Simpulan	160

5.2 Saran	161
DAFTAR PUSTAKA	x
LAMPIRAN.....	xix



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>SWOT</i> Kampanye Bobo <i>Anti Bullying</i>	53
Tabel 4.2 <i>SWOT</i> Kampanye Pencegahan <i>Bullying</i> SMP Teladan Yogyakarta.....	54
Tabel 4.3 <i>SWOT</i> Kampanye <i>Love Myself UNICEF BTS</i>	56
Tabel 4.4 Hasil Penelitian Data Responden Mengenal Korban Perundungan.....	58
Tabel 4.5 Hasil Penelitian Data Responden Pengalaman Perundungan	59
Tabel 4.6 Hasil Penelitian Data Responden Korban Perundungan.....	60
Tabel 4.7 Hasil Penelitian Data Keinginan Membantu.....	61
Tabel 4.8 Tabel Keterangan Media Sekunder.....	96
Tabel 4.9 Hasil Penelitian Data Profil Responden.....	100
Tabel 4.10 Hasil Penelitian Data kepuasan <i>gameplay</i>	101
Tabel 4.11 Hasil Penelitian Data Kepuasan <i>Visual</i>	106
Tabel 4.12 Tabel Pertanyaan <i>Beta Test</i> Sesi 1	114
Tabel 4.13 Tabel Pertanyaan <i>Beta Test</i> Sesi 2	116
Tabel 4.14 Anggaran Biaya <i>Board game</i>	156
Tabel 4.15 Biaya Keuntungan <i>Merchandise</i>	158



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Narrative Involvement Structure</i>	12
Gambar 2.2 <i>Additive Mixing (RGB Model)</i>	22
Gambar 2.3 <i>Subtractive Mixing (CMY Model)</i>	23
Gambar 2.4 <i>Subtractive Mixing (RYB Model)</i>	24
Gambar 2.5 <i>Properties of Colors Chart</i>	25
Gambar 2.6 <i>Chart of Colour Properties</i>	25
Gambar 2.7 <i>Complementary Wheel</i>	26
Gambar 2.8 <i>Split Complementary Wheel</i>	27
Gambar 2.9 <i>Double Complementary Wheel</i>	27
Gambar 2.10 <i>Analogous Wheel</i>	28
Gambar 2.11 <i>Triadic Wheel</i>	28
Gambar 2.12 <i>Monochromatic Wheel</i>	29
Gambar 2.13 <i>Multicolumn Grid</i>	30
Gambar 2.14 <i>Grid Anatomy</i>	31
Gambar 2.15 <i>Grid Board game Ludo King</i>	31
Gambar 2.16 <i>Character Cast Sheet</i>	32
Gambar 2.17 <i>Character Research and Ideation</i>	33
Gambar 2.18 <i>Character Distinct Silhouette</i>	36
Gambar 2.19 <i>Character Shape Language</i>	36
Gambar 4.1 Sesi Wawancara dengan Fiona V. Damanik, M.Psi, Psikolog,	50
Gambar 4.2 Kampanye <i>Anti Bullying BoBo</i>	52
Gambar 4.3 Kampanye Pencegahan <i>Bullying SMP Teladan Yogyakarta</i>	54
Gambar 4.4 Kampanye <i>Love Myself UNICEF BTS</i>	56
Gambar 4.11 Sesi <i>Focus Group Discussion Perundungan</i>	64
Gambar 4.5 <i>Board Game Shipwrights of the North Sea</i>	68
Gambar 4.6 <i>Shipwright of the North Sea Game Elements</i>	68
Gambar 4.7 <i>Board Game Arch Ravels</i>	69
Gambar 4.8 <i>Arch Ravels Game Elements</i>	70
Gambar 4.9 <i>Board Game Codenames</i>	71
Gambar 4.10 <i>Codenames Cards</i>	72
Gambar 4.12 <i>User Persona Primer</i>	73
Gambar 4.13 <i>User Journey Primer</i>	74
Gambar 4.14 <i>User Persona Sekunder</i>	75
Gambar 4.15 <i>User Journey Sekunder</i>	76
Gambar 4.16 <i>Mindmap</i>	77
Gambar 4.17 <i>Big Idea</i>	78
Gambar 4.18 <i>Moodboard Compassion</i>	79
Gambar 4.19 <i>Stylescape Hand in Hand, Heart to Heart</i>	79
Gambar 4.20 <i>Sketsa Karakter Board game</i>	80
Gambar 4.21 <i>Style Exploration</i>	81

Gambar 4.22 Sketsa <i>Keyvisual</i> 1	81
Gambar 4.23 Sketsa <i>Keyvisual</i> 2	82
Gambar 4.24 Sketsa <i>Keyvisual</i> 3	83
Gambar 4.25 <i>Keyvisual</i> 1	84
Gambar 4.26 <i>Keyvisual</i> 2	85
Gambar 4.27 <i>Keyvisual</i> 3	86
Gambar 4.28 <i>Card Sketches</i>	87
Gambar 4.29 <i>Character Cards</i>	88
Gambar 4.30 <i>Core Tokens</i>	89
Gambar 4.31 <i>Time Tokens</i>	90
Gambar 4.32 <i>CardBackers</i>	90
Gambar 4.33 <i>Character Cards Illustration</i>	91
Gambar 4.34 <i>Whisper Cards Illustration</i>	92
Gambar 4.35 <i>Aid Cards Illustration</i>	92
Gambar 4.36 <i>Aid Cards Illustration</i>	93
Gambar 4.37 <i>Threat Cards Illustration</i>	94
Gambar 4.38 <i>Main Board</i>	95
Gambar 4.39 Sketsa <i>Banner Prototype Day</i>	98
Gambar 4.40 <i>Banner Final Journey</i>	98
Gambar 4.41 <i>Playtesting Session 1</i>	99
Gambar 4.42 <i>Playtesting Session 2</i>	100
Gambar 4.43 Sketsa Revisi <i>Main Board</i>	109
Gambar 4.44 <i>Before and After Main Board</i>	110
Gambar 4.45 <i>Layout Player Deck</i>	110
Gambar 4.46 <i>Fate Token</i>	111
Gambar 4.47 <i>Whisper Card</i>	111
Gambar 4.48 <i>Question Cards Backer</i>	112
Gambar 4.49 Sesi <i>Beta Test Pertama</i>	113
Gambar 4.50 Sesi <i>Beta Test Kedua</i>	115
Gambar 4.51 <i>Character Design Sketch</i>	117
Gambar 4.52 <i>Rendered Character Designs</i>	119
Gambar 4.53 <i>Character Silhouette</i>	120
Gambar 4.54 <i>Character The Timid</i>	120
Gambar 4.55 <i>Character Value The Timid</i>	122
Gambar 4.56 <i>Character The Vexed</i>	123
Gambar 4.57 <i>Character Value The Vexed</i>	124
Gambar 4.58 <i>Character The Avert</i>	125
Gambar 4.59 <i>Character Value The Avert</i>	127
Gambar 4.60 <i>Main Board game Grid</i>	128
Gambar 4.61 <i>Main Board game</i>	128
Gambar 4.62 <i>Main Board game Value</i>	129
Gambar 4.63 <i>Player Deck Grid</i>	130
Gambar 4.64 <i>Player Deck</i>	131

Gambar 4.65 <i>Player Deck Value</i>	131
Gambar 4.66 <i>Card Layout</i>	132
Gambar 4.67 <i>Card Backers</i>	133
Gambar 4.68 <i>Card Backers Value</i>	134
Gambar 4.69 <i>Ember Cards Trust</i>	135
Gambar 4.70 <i>Ember Cards Tenacity</i>	136
Gambar 4.71 <i>Ember Cards Purpose</i>	136
Gambar 4.72 <i>Ember Cards Journey</i>	137
Gambar 4.73 <i>Ember Cards Inspiration</i>	137
Gambar 4.74 <i>Ember Cards Gratitude</i>	138
Gambar 4.75 <i>Ember Cards Value</i>	138
Gambar 4.76 <i>Card Illustrations</i>	139
Gambar 4.77 <i>Whisper Cards Illustration</i>	140
Gambar 4.78 <i>Core Tokens</i>	141
Gambar 4.79 <i>Core Tokens Value</i>	142
Gambar 4.80 <i>Fire Tokens</i>	142
Gambar 4.81 <i>Fire Tokens Value</i>	143
Gambar 4.82 <i>Manual & AnswerSheet Layout</i>	144
Gambar 4.83 <i>Instruction Manual Page dan Answer Sheet Page</i>	144
Gambar 4.84 <i>Manual & AnswerSheet Value</i>	145
Gambar 4.85 <i>Sketsa Stickers</i>	146
Gambar 4.86 <i>Stickers</i>	147
Gambar 4.87 <i>Stickers Value</i>	148
Gambar 4.88 <i>Sketsa Visual Merchandise</i>	149
Gambar 4.89 <i>Pins</i>	149
Gambar 4.90 <i>Merch Illustration Value</i>	150
Gambar 4.91 <i>T-Shirt</i>	150
Gambar 4.92 <i>T-Shirt Value</i>	151
Gambar 4.93 <i>Artprint Artwork 1</i>	151
Gambar 4.94 <i>Artprint Artwork 1 Value</i>	152
Gambar 4.95 <i>Artprint Artwork 2</i>	153
Gambar 4.96 <i>Artprint Artwork 2 Value</i>	153
Gambar 4.97 <i>Artprint Artwork 3</i>	154
Gambar 4.98 <i>Artprint Artwork 3 Value</i>	154
Gambar 4.99 <i>ToteBag</i>	155
Gambar 4.100 <i>ToteBag Value</i>	155

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Hasil Persentasi Turnitin.....	xix
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxii
Lampiran 3 <i>Non Disclosure Statement</i>	xxiii
Lampiran 4 <i>Non Disclosure Agreement (Focus Group Discussion)</i>	xxiv
Lampiran 5 <i>Non Disclosure Agreement (Wawancara)</i>	xxix
Lampiran 6 Lampiran Studi Eksisting	xxx
Lampiran 7 Dokumentasi Sesi Wawancara	xxxi
Lampiran 8 Dokumentasi Sesi <i>Focus Group Discussion</i>	xxxii
Lampiran 9 Lampiran Dokumentasi Kuesioner	xxxiii
Lampiran 10 Transkrip Wawancara.....	liv
Lampiran 11 Transkrip Focus Group Discussion	lxiii
Lampiran 12 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	lxxix
Lampiran 13 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	lxxix
Lampiran 14 Dokumentasi Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lxxx
Lampiran 15 Sesi <i>Playtest Beta Test 1</i>	lxxxix
Lampiran 16 Sesi <i>Playtest Beta Test 2</i>	xc

