

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR HASIL FINAL DETEKSI PLAGIASI SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Penelitian.....	5
1.6 Kerangka Pemikiran	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Perancangan Permainan.....	7
2.2 Gawai	8
2.2.1 Pengertian Gawai.....	8
2.2.2 Fungsi Gawai	8
2.2.3 Dampak Penggunaan Gawai.....	9
2.3 Anak Usia 3-5 Tahun.....	9
2.3.1 Perkembangan Anak Usia 3-5 Tahun dalam Bermain	9
2.3.2 Karakteristik Anak.....	10
2.3.3 Anak dalam bermain “game”	11
2.4 Definisi <i>Boardgame</i>	11

2.4.1	Pengertian Boardgame.....	11
2.4.2	<i>Gameplay</i> pada <i>Boardgame</i>	12
2.4.3	Jenis <i>Boardgame</i>	12
2.5	Pemberian Informasi Sambil Bermain ‘Gamifikasi’	16
2.6	Ilustrasi	16
2.6.1	Pengertian Ilustrasi	16
2.6.2	Ragam Ilustrasi	17
2.6.3	Layout.....	18
2.6.4	Warna.....	19
2.6.5	Tipografi	21
2.7	Penelitian Terdahulu.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....		24
3.1	Jenis Penelitian	24
3.2	Unit Analisis	24
3.2.1	Lokasi Penelitian	24
3.2.2	Subjek Penelitian	25
3.2.3	Objek Penelitian.....	25
3.3	Metode Penelitian	25
3.4	Teknik Pengumpulan Data penelitian.....	26
3.4.1	Observasi	27
3.4.2	Wawancara	27
3.4.3	Kuisisioner.....	27
3.4.4	Studi Pustaka	28
3.5	Kerangka Perancangan	29
BAB IV PERANCANGAN.....		30
4.1	Pengumpulan Data.....	30
4.2	Analisis Data.....	31
4.2.1	Observasi	31
4.2.2	Wawancara	31
4.2.3	Kuisisioner.....	32

4.3	Simpulan Hasil Analisis	34
4.4	Perancangan	35
4.4.1	Konsep Verbal	35
4.4.2	Konsep Visual.....	36
4.4.3	<i>Gameplay</i>	40
4.4.4	<i>Alur Permainan</i>	41
4.4.5	Sketsa.....	42
4.4.6	Digitalisasi	47
4.5	Prototype.....	58
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....		65
LAMPIRAN		68

