

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rangkuman 30 Bentuk Tindak Pidana Korupsi.....	18
Tabel 2. 2 Tentang 7 Bentuk Tindak Pidana Korupsi.....	19
Tabel 2. 3 Laporan untuk Pengaduan .....	21
Tabel 2. 4 Contoh Mekanika Game .....	25
Tabel 2. 5 Komponen <i>Board Game</i> .....	27
Tabel 3. 1 Proyek Game Design Kummara Bersama KPK .....	33
Tabel 3. 2 Permainan Terbitan KPK .....	33
Tabel 3. 3 Data Khalayak Sasaran .....	36
Tabel 3. 4 Data Proyek Sejenis .....	39
Tabel 3. 5 Data Observasi Shuffle ID .....	41
Tabel 3. 6 Data Observasi Responden yang sedang bermain <i>board game</i> .....	42
Tabel 3. 7 Data Observasi di Monomyth Board Game Café .....	43
Tabel 3. 8 Data Observasi di ACLC .....	44
Tabel 3. 9 Data Wawancara Julie R. (Penyuluh Anti-Korupsi LSP KPK) .....	44
Tabel 3. 10 Data Wawancara Rio Fredericco (Kummara).....	45
Tabel 3. 11 Data Wawancara Dimas Krisna A. (Dosen DKV & Designer) .....	47
Tabel 3. 12 Analisis Matrik Board Game .....	61
Tabel 3. 13 Mengetahui Perilaku dan Selera Konsumen .....	64
Tabel 3. 14 Bagaimana Mempengaruhi Pelanggan atau Pemain.....	64
Tabel 3. 15 Pentingnya Rule Book, Cerita dan Tutorial .....	65
Tabel 3. 16 Wawancara Mengenai Edukasi Antikorupsi dan Perancangan Board Game .....	66
Tabel 3. 17 Ringkasan Singkat Data Kuesioner .....	67
Tabel 3. 18 Kesimpulan Kuesioner.....	67
Tabel 4. 1 Rencana Jumlah Kartu Bukti .....	72
Tabel 4. 2 Rencana Jumlah Kartu Nasib.....	72
Tabel 4. 3 Fungsi Komponen Permainan.....	73
Tabel 4. 4 Warna-warna untuk Kartu Bukti.....	76
Tabel 4. 5 AISAS MODEL.....	78
Tabel 4. 6 Sketsa Masyarakat Pemberantas Korupsi .....	79
Tabel 4. 7 Sketsa Aktor Koruptor .....	80
Tabel 4. 8 Komponen Kartu Bukti.....	84
Tabel 4. 9 Cara Bermain ( <i>Game Rule</i> ).....	88