

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS	ii
HALAMAN JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR FOTO	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xviii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	11
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
1.3.1. Tujuan Penelitian	11
1.3.2. Manfaat Penelitian	12
1.4. Ruang Lingkup Penelitian	13
1.5. Landasan Teori	14
1.5.1. Edukasi Museum	14
1.5.2. Gamifikasi	15
1.5.3. Prinsip-Prinsip Dasar Edukasi Museum	16
1.5.4. Tahapan Rancangan Edukasi Museum	17
1.6. Tinjauan Pustaka	20
1.7. Metode Penelitian	28
1.7.1. Alat dan Bahan Penelitian	28

1.7.2.	Tahapan Penelitian	28
1.8.	Kerangka Penelitian	34
BAB II GAMBARAN UMUM MUSEUM SANDI YOGYAKARTA		35
2.1.	Profil Museum Sandi Yogyakarta	35
2.2.	Sejarah Museum Sandi Yogyakarta.....	36
2.3.	Visi Misi dan Etos Museum Sandi Yogyakarta.....	38
2.4.	Fasilitas Museum Sandi Yogyakarta	39
2.5.	Struktur Organisasi Museum Sandi Yogyakarta	45
2.6.	Koleksi Museum Sandi Yogyakarta	45
2.7.	Data Pengunjung Museum Sandi Yogyakarta.....	55
2.8.	Program-Program Edukasi di Museum Sandi Yogyakarta.....	58
BAB III JENIS PERMAINAN INTERAKTIF UNTUK KOLEKSI CAESAR CIPHER MENGGUNAKAN ELEMEN GAMIFIKASI.....		61
3.1.	Koleksi Caesar Cipher Museum Sandi Yogyakarta	61
3.2.	Karakteristik Museum IPTEK dalam Edukasi Museum Sandi.....	65
3.3.	Pemilihan Elemen Gamifikasi Berdasarkan Karakteristik Museum.....	67
3.3.1.	Analisis Konteks	67
3.3.2.	Grid Konsepsi.....	71
3.4.	Integrasi Elemen Gamifikasi Dengan Karakteristik Edukasi Museum.....	73
3.5.	Jenis Permainan Terpilih Sesuai Dengan Elemen Gamifikasi	74
3.5.1.	Penentuan Jenis Permainan.....	74
3.5.2.	Scratch Sebagai Platform Permainan Interaktif.....	75
3.5.3.	Pengenalan Scratch	76
3.5.4.	Kelebihan Scratch Dalam Konteks Edukasi Museum	78
3.5.5.	Tipe Blok Scratch Sebagai <i>Syntax</i>	79
3.6.	Integrasi Elemen Gamifikasi Dalam Scratch	84
BAB IV PENGEMBANGAN PERMAINAN INTERAKTIF MUSEUM SANDI		87
4.1.	Prinsip-prinsip Rancangan Edukasi Menurut Eileen-Hooper Greenhill.....	87

4.2.	Rancangan Program Edukasi Menurut Arja van Veldhuizen	91
4.2.1.	Tahap Inisiasi	91
4.2.2.	Tahap Definisi	93
4.2.3.	Tahap Desain	94
4.3.	Pengembangan Permainan Scratch Menggunakan Elemen Gamifikasi	95
4.3.1.	Permainan Petualangan Sandi	95
4.3.2.	Cipta Sandi	102
BAB V PENUTUP		114
5.1.	Kesimpulan	114
5.2.	Saran	117
DAFTAR PUSTAKA		119
LAMPIRAN		124
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI		125