

**PERANCANGAN *FLASHCARD* INTERAKTIF TABEL  
PERIODIK KIMIA GOLONGAN A BAGI SISWA SMA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Aurelia Sandi Rahardjo**

**00000045661**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN *FLASHCARD* INTERAKTIF TABEL  
PERIODIK KIMIA GOLONGAN A BAGI SISWA SMA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Aurelia Sandi Rahardjo**  
**00000045661**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aurelia Sandi Rahardjo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045661

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *FLASHCARD* INTERAKTIF TABEL  
PERIODIK KIMIA GOLONGAN A BAGI SISWA SMA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



Aurelia Sandi Rahardjo

U  
M  
M  
U  
N  
I  
V  
E  
R  
S  
I  
T  
A  
S  
M  
U  
L  
T  
I  
M  
E  
D  
I  
A  
N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN *FLASHCARD* INTERAKTIF TABEL PERIODIK KIMIA GOLONGAN A BAGI SISWA SMA**

Oleh

Nama : Aurelia Sandi Rahardjo  
NIM : 00000045661  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 14 Mei 2024

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/074901

Ketua Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487



## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN *FLASHCARD* INTERAKTIF TABEL PERIODIK KIMIA GOLONGAN A BAGI SISWA SMA**

Oleh

Nama : Aurelia Sandi Rahardjo  
NIM : 00000045661  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024  
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



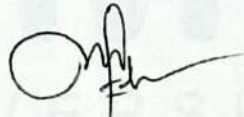
Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.  
0309089201/L00691

Penguji



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/034812

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aurelia Sandi Rahardjo  
NIM : 00000045661  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *FLASHCARD*  
INTERAKTIF TABEL PERIODIK KIMIA  
GOLONGAN A BAGI SISWA SMA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ✓ Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*\*.

Tangerang, 14 Mei 2024

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Aurelia Sandi Rahardjo )

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat penyertaan-Nya selama pengerjaan proposal tugas akhir ini. Proposal ini membahas tentang media yang dapat membantu siswa SMA dengan gaya belajar yang berbeda-beda untuk lebih mudah memahami tabel periodik kimia. Gaya belajar yang berbeda membutuhkan media yang berbeda pula untuk belajar. Oleh karenanya, penulis mengangkat topik ini agar tercipta sebuah media pembelajaran baru untuk membantu proses pembelajaran siswa.

Topik ini ditargetkan untuk siswa kelas 1 – 3 SMA berusia 14 – 18 tahun. Pada tingkat pendidikan ini, siswa mulai mempelajari tabel periodik kimia dan dihitung ke dalam rumus hitungan kimia. Namun, karena banyaknya elemen dalam tabel periodik, siswa sering kali kesulitan untuk menghafal elemen tersebut.

Karenanya, penulis mempelajari karakteristik gaya belajar siswa dan pengaruhnya terhadap proses pembelajaran. Penulis juga belajar mengenai cara membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memudahkan siswa dalam memahami suatu topik. Maka dari itu, hasil perancangan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menghafal tabel periodik kimia dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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. Christina Flora, S. Ds., M. M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Ribus Prasetyani, S. Si, sebagai wakil akademik dari SMAK Tri Tunggal yang telah menjadi narasumber wawancara secara *offline*.

6. Indri Ratna Sari, sebagai guru kimia kelas X dan XI dari SMA Kristen Tri Tunggal yang telah menjadi narasumber FGD (*Focus Group Discussion*) secara *online*.
7. Sri Sulistiani, S. Pd., sebagai guru kimia kelas XII dari SMA Karangturi yang telah menjadi narasumber FGD (*Focus Group Discussion*) secara *online*.
8. Veronica Ayu Refsi Dewindra, S. Pd., sebagai guru kimia kelas X dari SMA Kolose Loyola yang telah menjadi narasumber FGD (*Focus Group Discussion*) secara *online*.
9. Ian dan Rafi, sebagai siswa kelas XI & X dari SMAK Tri Tunggal & SMA Kolose Loyola yang telah menjadi narasumber FGD (*Focus Group Discussion*) secara *online*.
10. Ryan Runako S., Grace Edita S., Patricia Aurelia S., sebagai teman terdekat saya yang telah membantu dan menjadi *mental support* selama pengerjaan Tugas Akhir.
11. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga dengan adanya perancangan media pembelajaran interaktif ini, siswa mampu belajar dengan cara yang baru dan menyenangkan. Media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas dan menciptakan komunikasi dua arah. Semoga perancangan ini dapat bermanfaat bagi siswa dan pengajar.

Tangerang, 14 Mei 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Aurelia Sandi Rahardjo



# PERANCANGAN *FLASHCARD* INTERAKTIF TABEL PERIODIK KIMIA GOLONGAN A BAGI SISWA SMA

(Aurelia Sandi Rahardjo)

## ABSTRAK

Tabel periodik kimia golongan A adalah materi fondasi kimia kelas X. Unsur pada golongan A sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, namun jumlahnya banyak dan namanya sulit untuk dihafal. Penyajian materi ini juga hanya berupa tabel di buku dan papan terpisah yang disebut dalam FGD kurang interaktif. Jika siswa belajar dengan media yang kurang disukai, proses belajarnya akan kurang optimal dan siswa tidak dapat menyerap materi dengan baik. Jika materi tidak diserap dengan baik, maka siswa akan kesulitan untuk mempelajari materi-materi selanjutnya. Maka dari itu, diperlukan media belajar bantuan berupa *flashcard* untuk meningkatkan interaktivitas dalam mempelajari tabel periodik kimia. Data primer dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa SMA IPA kelas X- XII dan melakukan FGD bersama guru kimia. Data sekunder dikumpulkan dengan melakukan wawancara bersama wakil akademik dan melakukan observasi. Perancangan ini menggunakan teori *game design* oleh Tracy Fullerton dengan tiga tahap utama yaitu *conceptualization*, *prototyping*, dan *playtesting*. Keseluruhan desain menggunakan *modular grid* dengan *style* ilustrasi kartun.

**Kata kunci:** Kimia, tabel periodik, interaktif, pembelajaran, desain



***DESIGN OF INTERACTIVE FLASHCARD OF PERIODIC  
TABLE OF CHEMISTRY GROUP A FOR SENIOR HIGH  
SCHOOL STUDENTS***

(Aurelia Sandi Rahardjo)

***ABSTRACT (English)***

*The chemical periodic table of group A is the foundation material of class X chemistry. Elements in group A are very close to everyday life, but there are many of them and their names are difficult to memorize. The presentation of this material is also only in the form of tables in books and separate boards called in FGDs less interactive. If students learn with less favorable media, the learning process will be less optimal and students cannot absorb the material well. If the material is not absorbed well, then students will find it difficult to learn further material. Therefore, there is a need for assistive learning media in the form of flashcards to increase interactivity in learning the chemical periodic table. Primary data was collected by distributing questionnaires to high school students in grades X- XII and conducting FGDs with chemistry teachers. Secondary data was collected by conducting interviews with academic representatives and making observations. This design uses game design theory by Tracy Fullerton with three main stages, namely conceptualization, prototyping, and playtesting. The overall design uses a modular grid with a cartoon illustration style.*

***Keywords:*** *Chemistry, periodic table, interactive, learning, design*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

<b>DAFTAR ISI</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT (English).....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3.1 Demografis.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3.2 Geografis.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3.3 Psikografis .....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5.1 Bagi Penulis .....</b>	<b>4</b>
<b>1.5.2 Bagi Orang Lain .....</b>	<b>4</b>
<b>1.5.3 Bagi Universitas .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Elemen Desain.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1 Bentuk.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2 Warna .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.3 Teks .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.4 Ilustrasi .....</b>	<b>12</b>
<b>2.2 Prinsip Desain .....</b>	<b>15</b>
<b>2.2.1 Hierarki Visual.....</b>	<b>15</b>
<b>2.2.2 Kontras .....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.3 Keseimbangan.....</b>	<b>18</b>

2.2.4	Kesatuan .....	19
2.3	Media Pembelajaran Interaktif.....	21
2.3.1	Fungsi Media Pembelajaran Interaktif .....	21
2.3.2	Jenis Media Pembelajaran Interaktif .....	22
2.4	Flash Card.....	25
2.4.1	Layout Flash Card.....	26
2.4.2	Jenis Flash Card .....	28
2.4.3	<i>Flash Card</i> sebagai Media Pembelajaran .....	31
2.5	Gaya Belajar .....	32
2.5.1	Auditori.....	33
2.5.2	Visual .....	33
2.5.3	Kinestetik.....	33
2.6	Tabel Periodik Kimia .....	34
2.6.1	Golongan IA .....	34
2.6.2	Golongan IIA.....	35
2.6.3	Golongan IIIA .....	36
2.6.4	Golongan IVA .....	36
2.6.5	Golongan VA.....	37
2.6.6	Golongan VIA .....	38
2.6.7	Golongan VIIA.....	39
2.6.8	Golongan VIIIA .....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>41</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	41
3.1.1	Metode Kualitatif.....	41
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	60
3.2	Kesimpulan Data Kualitatif dan Kuantitatif .....	71
3.3	Metodologi Perancangan .....	72
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>		<b>75</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	75
4.1.1	<i>Conceptualization</i> .....	76
4.1.2	<i>Prototyping</i> .....	87
4.1.3	<i>Playtesting (Alpha Test)</i> .....	123



4.2	<b>Analisis Perancangan</b> .....	138
4.2.1	<b>Analisis Typeface</b> .....	138
4.2.2	<b>Analisis Ilustrasi</b> .....	138
4.2.3	<b>Analisis Icon</b> .....	139
4.2.4	<b>Analisis Layout</b> .....	140
4.2.5	<b>Analisis Interaktivitas</b> .....	141
4.2.6	<b>Analisis Hierarki Keterbacaan</b> .....	142
4.2.7	<b>Analisis Playtesting (Beta Test)</b> .....	142
4.3	<b>Budgeting</b> .....	146
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		152
5.1	<b>Simpulan</b> .....	152
5.2	<b>Saran</b> .....	153
<b>LAMPIRAN</b> .....		xix



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT <i>Connecting Color Tiles Periodic Table</i> .....	52
Tabel 3.2 Tabel SWOT <i>Periodic: A Game of the Elements</i> .....	54
Tabel 3.3 Tabel Analisis Desain Kartu UNO.....	56
Tabel 3.4 Tabel Analisis Desain <i>Dermiere Lite</i> .....	57
Tabel 3.5 Tabel Analisis Desain <i>Cat Snack Bar</i> .....	59
Tabel 4.1 Biaya Jasa Ilustrasi Media Utama.....	146
Tabel 4.2 Biaya Produksi Media Utama .....	147
Tabel 4.3 Biaya Jasa Ilustrasi Media Sekunder .....	148
Tabel 4.4 Biaya Produksi Media Sekunder.....	149
Tabel 4.5 Total Biaya Produksi.....	150
Tabel 4.6 Perhitungan Harga Jual Terendah.....	151
Tabel 4.7 Perhitungan Harga Jual Tertinggi .....	151



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Sederhana.....	7
Gambar 2. 2 Variasi Bentuk.....	7
Gambar 2.3 Warna <i>Primary</i> .....	8
Gambar 2.4 Warna <i>Secondary</i> .....	9
Gambar 2.5 Warna <i>Neutral</i> .....	10
Gambar 2.6 Jenis <i>Typeface</i> .....	11
Gambar 2.7 Ilustrasi Realis.....	13
Gambar 2.8 Ilustrasi Karikatur.....	14
Gambar 2.9 Ilustrasi Kartun.....	15
Gambar 2.10 Ujinga: <i>Survival of the Silliest</i> .....	16
Gambar 2.11 <i>The Bonfire Experience Card Game</i> .....	17
Gambar 2.12 <i>Tabletalk Card</i> .....	18
Gambar 2.13 <i>One Mindful Mind Card</i> .....	20
Gambar 2.14 Media Papan Tulis.....	23
Gambar 2.15 <i>Connecting Color Tiles Periodic Table</i> .....	23
Gambar 2.16 Merka <i>Periodic Table of Elements</i> .....	24
Gambar 2.17 Media Video.....	25
Gambar 2.18 Letak Penuh.....	26
Gambar 2.19 Letak Atas Bawah.....	27
Gambar 2.20 Letak Depan Belakang.....	27
Gambar 2.21 Letak Kanan Kiri.....	28
Gambar 2.22 Letak Miring.....	28
Gambar 2.23 <i>Flash Card</i> Alfabet.....	29
Gambar 2.24 <i>Flash Card</i> Kosakata.....	29
Gambar 2.25 <i>Flash Card</i> Angka.....	30
Gambar 2.26 <i>Flash Card</i> Hitungan Dasar.....	30
Gambar 2.27 <i>Flash Card</i> Eksak.....	31
Gambar 2.28 <i>Flash Card</i> Benda.....	31
Gambar 3.1 Wawancara dengan Ms. Pras.....	42
Gambar 3.2 FGD <i>Online</i> .....	44
Gambar 3.3 Alat peraga Bu Refsi 1.....	46
Gambar 3.4 Alat Peraga Bu Refsi 2.....	47
Gambar 3.5 Observasi sebelum <i>Lunch</i> .....	49
Gambar 3.6 Observasi setelah <i>Lunch</i> .....	50
Gambar 3.7 <i>Connecting Color Tiles Periodic Table</i> .....	51
Gambar 3.8 <i>Periodic: A Game of the Elements</i> .....	53
Gambar 3.9 Kartu UNO.....	55
Gambar 3.10 Media Sosial "Dermiere Lite".....	57
Gambar 3.11 <i>Game "Cat Snack Bar"</i> .....	59
Gambar 3.12 Rumus Slovin.....	61
Gambar 3.13 Diagram Kuesioner "Usia".....	62

Gambar 3.14 Diagram Kuesioner "Gaya Belajar" .....	63
Gambar 3.15 Diagram Kuesioner "Kapan Pertama Belajar" .....	63
Gambar 3.16 Diagram Kuesioner "Materi ini Penting" .....	64
Gambar 3.17 Diagram Kuesioner "Materi ini Sulit" .....	64
Gambar 3.18 Diagram Kuesioner "Alasan Sulit" .....	65
Gambar 3.19 Diagram Kuesioner "Cara Penyampaian Guru" .....	65
Gambar 3.20 Diagram Kuesioner "Perasaan Diajar dengan Cara itu" .....	66
Gambar 3.21 Diagram Kuesioner "Cara tersebut Membantu" .....	66
Gambar 3.22 Diagram Kuesioner "Cara yang Efektif" .....	67
Gambar 3.23 Diagram Kuesioner "Media yang Disukai" .....	67
Gambar 3.24 Diagram Kuesioner "Ilustrasi yang Disukai" .....	68
Gambar 3.25 Diagram Kuesioner "Hal yang Menarik" .....	68
Gambar 3.26 Diagram Kuesioner "Kegiatan yang Membantu" .....	69
Gambar 3.27 Diagram Kuesioner "Cara Belajar" .....	70
Gambar 3.28 Diagram Kuesioner "Proses Belajar" .....	70
Gambar 3.29 Kerangka Perancangan Teori <i>Game Design</i> Tracy Fullerton .....	72
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> perancangan .....	78
Gambar 4.2 <i>Keyword</i> .....	78
Gambar 4.3 <i>Big Idea</i> .....	79
Gambar 4.4 <i>User Persona 1</i> .....	80
Gambar 4.5 <i>User Persona 2</i> .....	81
Gambar 4.6 <i>Stylescape</i> .....	82
Gambar 4.7 Pemilihan Nama Permainan .....	83
Gambar 4.8 Pemilihan <i>Typeface Headlines</i> .....	87
Gambar 4.9 Pemilihan <i>Typeface Sub-headlines</i> .....	88
Gambar 4.10 Ilustrasi Buku "Big" Vasthi Harrison .....	89
Gambar 4.11 " <i>The Periodic Table Book: A Visual Encyclopedia of the Elements</i> " .....	90
Gambar 4.12 Proses Ilustrasi .....	91
Gambar 4.13 Perancangan <i>Icon</i> .....	92
Gambar 4.14 Proses Analisis Sketsa <i>Layout</i> .....	94
Gambar 4.15 <i>Grid</i> Kartu Nama .....	95
Gambar 4.16 <i>Grid</i> Kartu Golongan dan Reaksi .....	95
Gambar 4.17 <i>Grid</i> Kartu Sifat .....	96
Gambar 4.18 Proses <i>Layout</i> Kartu .....	97
Gambar 4.19 Tabel Periodik Kimia pada Buku Acuan .....	98
Gambar 4.20 Proses Peletakan Elemen Visual .....	98
Gambar 4.21 Proses Eliminasi Elemen Supergrafis .....	99
Gambar 4.22 Hasil Final Desain Kartu 1 .....	100
Gambar 4.23 Hasil Akhir Desain Kartu .....	101
Gambar 4.24 <i>Grid Rule Book 1</i> .....	102
Gambar 4.25 <i>Grid Rule Book 2</i> Bagian 1 .....	102
Gambar 4.26 <i>Grid Rule Book 2</i> Bagian 2-4 .....	103



Gambar 4.27 <i>Grid Rule Book 2</i> Bagian 5 .....	103
Gambar 4.28 <i>Grid Rule Book 3</i> Bagian 2 .....	104
Gambar 4.29 <i>Grid Rule Book 3</i> Bagian 3 .....	104
Gambar 4.30 <i>Grid Rule Book 3</i> Bagian 4 .....	105
Gambar 4.31 <i>Grid Rule Book 3</i> Bagian 5 .....	105
Gambar 4.32 Peletakan Elemen <i>Visual Rule Book 2</i> .....	106
Gambar 4.33 Hasil Final <i>Rule Book 2</i> .....	106
Gambar 4.34 Peletakan Elemen <i>Visual Rule Book 3</i> .....	107
Gambar 4.35 Hasil Final <i>Rule Book 3</i> .....	108
Gambar 4.36 Contoh <i>Packaging</i> .....	108
Gambar 4.37 Kerangka <i>Packaging</i> Dalam.....	109
Gambar 4.38 Kerangka <i>Packaging</i> Luar.....	109
Gambar 4.39 Hasil Final <i>Packaging</i> Dalam .....	110
Gambar 4.40 <i>Grid Packaging</i> Luar.....	110
Gambar 4.41 Hasil Final <i>Packaging</i> Luar.....	111
Gambar 4.42 <i>Card Sleeve</i> .....	111
Gambar 4.43 Proses Desain Poster .....	112
Gambar 4.44 Hasil Poster .....	113
Gambar 4.45 Proses Desain <i>Instagram Story</i> .....	114
Gambar 4.46 Hasil <i>Instagram Story</i> .....	114
Gambar 4.47 Proses Desain <i>Pouch</i> .....	115
Gambar 4.48 Proses Desain <i>Sticker</i> .....	116
Gambar 4.49 Hasil <i>Sticker</i> .....	116
Gambar 4.50 Proses Desain <i>Keychain 1</i> .....	117
Gambar 4.51 Proses Desain <i>Keychain</i> .....	118
Gambar 4.52 Hasil <i>Keychain</i> .....	118
Gambar 4.53 Proses Desain <i>Bookmark 1</i> .....	119
Gambar 4.54 Proses Desain <i>Bookmark</i> .....	119
Gambar 4.55 Hasil <i>Bookmark</i> .....	120
Gambar 4.56 Proses Desain <i>Notebook 1</i> .....	120
Gambar 4.57 Proses Desain <i>Notebook</i> .....	121
Gambar 4.58 Hasil <i>Notebook</i> .....	121
Gambar 4.59 Proses Desain Botol <i>Lundee</i> .....	122
Gambar 4.60 Hasil Botol <i>Lundee</i> .....	122
Gambar 4.61 <i>Booth Prototype Day</i> .....	123
Gambar 4.62 <i>Alpha Test</i> Jurusan SMA.....	124
Gambar 4.63 <i>Alpha Test</i> Jurusan Kuliah .....	124
Gambar 4.64 <i>Alpha Test</i> Mode Permainan yang Dipilih.....	125
Gambar 4. 65 <i>Alpha Test</i> Alur Permainan Mode Golongan .....	125
Gambar 4.66 <i>Alpha Test</i> Peraturan Mode Golongan .....	126
Gambar 4.67 <i>Alpha Test</i> Kesulitan Mode Golongan .....	126
Gambar 4.68 <i>Alpha Test</i> Memainkan Mode Setelah Golongan.....	127
Gambar 4.69 <i>Alpha Test</i> Alur Mode Nama .....	127

Gambar 4.70 <i>Alpha Test</i> Peraturan Mode Nama .....	128
Gambar 4.71 <i>Alpha Test</i> Kesulitan Mode Nama .....	128
Gambar 4.72 <i>Alpha Test</i> Jawaban Mode Nama .....	129
Gambar 4.73 <i>Alpha Test</i> Memainkan Mode Setelah Nama.....	130
Gambar 4.74 <i>Alpha Test</i> Alur Mode Sifat .....	130
Gambar 4.75 <i>Alpha Test</i> Peraturan Mode Sifat .....	131
Gambar 4.76 <i>Alpha Test</i> Kesulitan Mode Sifat .....	131
Gambar 4.77 <i>Alpha Test</i> Jawaban Mode Sifat .....	131
Gambar 4.78 <i>Alpha Test</i> Memainkan Mode Setelah Sifat.....	132
Gambar 4.79 <i>Alpha Test</i> Tulisan pada Kartu .....	132
Gambar 4.80 <i>Alpha Test</i> Warna Kartu .....	133
Gambar 4.81 <i>Alpha Test</i> Ilustrasi pada Kartu .....	133
Gambar 4.82 <i>Alpha Test Clue</i> pada Kartu .....	134
Gambar 4.83 <i>Alpha Test</i> Urutan <i>Clue</i> .....	134
Gambar 4.84 <i>Alpha Test</i> Ukuran Kartu .....	135
Gambar 4.85 <i>Alpha Test</i> Bahan Kartu .....	135
Gambar 4.86 <i>Alpha Test Layout</i> Kartu .....	136
Gambar 4.87 <i>Alpha Test</i> Ilustrasi Kartu Biru .....	136
Gambar 4.88 <i>Alpha Test</i> Bahasa Materi .....	137
Gambar 4.89 <i>Alpha Test</i> Ilustrasi Kartu Hijau.....	137
Gambar 4.90 Sebelum dan Sesudah <i>Typography</i> .....	138
Gambar 4.91 Sebelum dan Sesudah Ilustrasi .....	139
Gambar 4.92 Sebelum dan Sesudah <i>Icon</i> .....	139
Gambar 4.93 Sebelum dan Sesudah <i>Layout</i> .....	140
Gambar 4.94 Penambahan Peraturan pada <i>Rule Book</i> .....	141
Gambar 4.95 Analisis Hirarki Penulisan.....	142
Gambar 4.96 <i>Beta Test</i> Kelompok 1 .....	143
Gambar 4.97 <i>Beta Test</i> Kelompok 2 .....	144
Gambar 4.98 Proses Bermain <i>Beta Test</i> .....	145

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan .....	xix
Lampiran B Transkrip Wawancara .....	xxi
Lampiran C Transkrip FGD .....	xxvi
Lampiran D Hasil Kuesioner .....	xxxix
Lampiran E Hasil Turnitin .....	xliv
Lampiran F Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> .....	xlvi
Lampiran G Kartu Nama .....	lxiv
Lampiran H Kartu Golongan dan Reaksi .....	lxv
Lampiran I Kartu Sifat .....	lxvi
Lampiran J <i>Packaging</i> Luar .....	lxvii
Lampiran K <i>Packaging</i> Dalam .....	lxvii
Lampiran L <i>Rulebook</i> 1 .....	lxviii
Lampiran M <i>Rulebook</i> 2 .....	lxix
Lampiran N Media Sekunder .....	lxix

