

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI HEWAN
LEGENDARIS INDONESIA UNTUK USIA 15-24 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Tabitha Christina

00000045913

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

2024

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI HEWAN
LEGENDARIS INDONESIA UNTUK USIA 15-24 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Tabitha Christina
0000045913

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Tabitha Christina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045913

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI HEWAN
LEGENDARIS INDONESIA UNTUK USIA 15-24 TAHUN**

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, 17 Mei 2024



Tabitha Christina

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI HEWAN LEGENDARIS INDONESIA UNTUK USIA 15-24 TAHUN

Oleh

Nama : Tabitha Christina
NIM : 00000045913
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


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

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing


Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI HEWAN LEGENDARIS INDONESIA UNTUK USIA 15-24 TAHUN

Oleh

Nama : Tabitha Christina
NIM : 00000045913
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Penguji



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

Pembimbing



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tabitha Christina
NIM : 00000045913
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI
HEWAN LEGENDARIS INDONESIA
UNTUK USIA 15-24 TAHUN**

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, 20 Mei 2024



Tabitha Christina

** 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.

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* mengenai Hewan Legendaris Indonesia untuk Usia 15-24 Tahun”. Sepanjang sejarah, legenda telah menjadi salah satu cara yang digunakan manusia untuk menafsirkan realita di sekitarnya. Di sisi lain, konsep fantasi dan wujud hewan legendaris yang unik juga memiliki daya tariknya sendiri bagi sebagian besar orang.

Namun, sayangnya, generasi muda terkadang lebih akrab dengan cerita dan makhluk legendaris dari luar negeri yang sering kali disampaikan melalui media hiburan. Padahal, kekayaan budaya Indonesia tidak kalah menarik, dengan segala keunikan dan pesonanya. Maka dari itu, tujuan dari tugas akhir ini adalah mengenalkan salah satu keberagaman budaya Indonesia dengan cara yang menarik dan menyenangkan untuk generasi muda.

Dalam perancangan ini, penulis mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

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. Nadia Mahatmi, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Dra. Sri Murni, M.Kes., dari Departemen Antropologi Universitas Indonesia, sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan terkait hewan mitologi Indonesia.

6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman terdekat saya yang selalu menemani dan memberikan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman perkuliahan yang telah berdiskusi bersama dan saling mendukung dalam pengerjaan tugas akhir ini.
9. Teman-teman bimbingan yang telah berdiskusi bersama dan saling mendukung dalam pengerjaan tugas akhir ini.
10. Teman-teman yang telah membantu saya dalam pengumpulan data untuk tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan berkontribusi dalam upaya melestarikan dan mengapresiasi warisan budaya Indonesia. Saya juga berharap hasil tugas akhir ini dapat memberikan inspirasi bagi generasi muda untuk membuat karya terkait budaya Indonesia sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Tangerang, 10 Juni 2024



Tabitha Christina

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI HEWAN

LEGENDARIS INDONESIA UNTUK USIA 15-24 TAHUN

Tabitha Christina

ABSTRAK

Legenda adalah bagian dari warisan budaya Indonesia yang membantu manusia memahami lingkungan sekitarnya. Salah satunya adalah melalui hewan legendaris yang memiliki daya tarik universal, konsep fantasi, dan nilai simbolis. Sayangnya, banyak makhluk legendaris Indonesia yang masih kurang dikenal dan dipublikasikan, sedangkan legenda dari luar negeri lebih populer di kalangan generasi muda. Jika ini terus terjadi, identitas budaya akan memudar dan kisah legenda punah. Padahal, generasi muda berperan penting dalam melestarikan dan meneruskan warisan ini untuk menjaga nilai-nilai budaya yang berkelanjutan. Seiring perkembangan zaman, diperlukan media yang relevan untuk memperkenalkan budaya Indonesia. Maka, dibutuhkan perancangan *board game* mengenai hewan legendaris Indonesia untuk usia 15-24 tahun. *Board game* telah terbukti dapat meningkatkan kesadaran budaya dengan cara yang menyenangkan melalui interaksi antar pemain. Desain visual juga penting untuk menarik perhatian dan dapat dieksplorasi untuk menyampaikan kisah budaya Indonesia. Metodologi perancangan menggunakan teori Slack (2017) dari buku “The Board Game Designer’s Guide”. Untuk mengumpulkan data, metode *mixed methods* digunakan. Metode kualitatif dilakukan melalui wawancara, studi observasi, dan studi referensi, sedangkan metode kuantitatif dilakukan melalui penyebaran kuesioner.

Kata kunci: Permainan Papan, Legenda Indonesia, Generasi Muda

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

**BOARD GAME ABOUT INDONESIA
LEGENDARY CREATURES FOR AGES 15-24**

Tabitha Christina

ABSTRACT

Legends are a part of Indonesia's cultural heritage that help people understand their environment. One way this is expressed is through legendary creatures with universal appeal, fantasy concepts, and symbolic values. Unfortunately, many of Indonesia's legendary creatures remain less known and publicized, while foreign legends are more popular among the younger generation. If this continues, cultural identity will fade, and these legends may become extinct. The younger generation plays a crucial role in preserving and passing on this heritage to maintain sustainable cultural values. As times progress, relevant media is needed to introduce Indonesian culture. Thus, designing a board game about Indonesia's legendary creatures for ages 15-24 is necessary. Board games have proven to be effective in raising cultural awareness in a fun way through player interaction. Visual design is also important to attract attention and can be explored to convey Indonesian cultural stories. The design methodology uses Slack's (2017) theory from "The Board Game Designer's Guide." To collect data, mixed methods are used: qualitative through interviews, observational studies, and reference studies, and quantitative through questionnaires. Qualitative methods included interviews, observational studies, and reference studies, while quantitative methods involved the distribution of questionnaires.

Keywords: Board Game, Indonesian Legend, Youth

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.3.1 Terminologi	3
1.3.2 Target Audiens.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Grafis.....	6
2.1.1 Elemen Desain.....	6
2.1.2 Prinsip Desain	17
2.2 Tipografi.....	20
2.2.1 Klasifikasi	20
2.2.2 Komposisi halaman	25
2.3 Grid.....	27
2.3.1 Komponen <i>Grid</i>	27
2.3.2 Jenis <i>Grid</i>	29
2.4 Ilustrasi.....	30
2.4.1 Definisi	31

2.4.2	Jenis Ilustrasi	31
2.5	Board Game	34
2.5.1	Elemen Board Game	34
2.5.2	Jenis Board Game	36
2.5.3	Fungsi Board Game	41
2.6	Mechanics and Rules	43
2.6.1	Players	44
2.6.2	Objective	49
2.6.3	Procedure	54
2.6.4	Rules	54
2.6.5	Resources	56
2.6.6	Conflict	60
2.6.7	Boundaries	61
2.6.8	Outcome	61
2.7	Hewan Legendaris Indonesia	62
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		81
3.1	Metodologi Penelitian	81
3.1.1	Wawancara	81
3.1.2	Observasi Video	85
3.1.3	Studi Referensi	89
3.1.4	Kuesioner	96
3.2	Metodologi Perancangan	104
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		106
4.1	Strategi Perancangan	106
4.1.1	Getting Started and Generating Ideas	106
4.1.2	Key Elements and Considerations	110
4.1.3	Designing and Playtesting the Game	117
4.1.4	Finishing the Game	125
4.1.4.1	Desain Visual Komponen Utama	126
4.1.4.2	Alpha Test	135
4.1.4.3	Desain Visual Komponen Pelengkap	144
4.1.4.4	Desain Visual Media Sekunder	155

4.2	Analisis Perancangan	162
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	162
4.2.2	Analisis Kartu <i>Hewan Legendaris</i>	166
4.2.3	Analisis <i>Tiles</i> dan Papan	168
4.2.4	Analisis Pion	170
4.2.5	Analisis Lembar Peraturan	171
4.2.6	Analisis <i>Buku Ensiklopedia</i>	174
4.2.7	Analisis <i>Packaging</i>	175
4.2.8	Analisis Media Promosi	177
4.2.9	Analisis <i>Merchandise</i>	180
4.3	<i>Budgeting</i>	182
BAB V PENUTUP		184
5.1	Simpulan	184
5.2	Saran	185
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pandangan terhadap Hewan Legendaris Indonesia.....	98
Tabel 3.2 Tabel Alasan Ketertarikan terhadap Hewan Legendaris.....	98
Tabel 3.3 Tabel Hewan Legendaris dalam Media	100
Tabel 3.4 Tabel Sumber Informasi Hewan Legendaris Luar Negeri.....	101
Tabel 3.5 Tabel Sumber Informasi Hewan Legendaris Indonesia.....	101
Tabel 3.6 Tabel Alasan Kurang Tahu Hewan Legendaris Indonesia.....	102
Tabel 3.7 Tabel Elemen <i>Board Game</i> yang Menarik	103
Tabel 3.8 Tabel Konten yang Diinginkan.....	103
Tabel 4.1 Kategori Legenda untuk Hewan Legendaris.....	115
Tabel 4.2 <i>Draft</i> Kartu Hewan Legendaris 1.....	118
Tabel 4.3 <i>Draft</i> Kartu Hewan Legendaris 2.....	121
Tabel 4.4 Tabel Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian Visual dan Komponen.....	138
Tabel 4.5 Tabel Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian Mekanika dan Aturan.....	139
Tabel 4.6 Tabel Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian Hewan Legendaris	140
Tabel 4.7 Tabel Bagian yang Paling Disukai.....	140
Tabel 4.8 Tabel Bagian yang Paling Tidak Disukai	141
Tabel 4.9 Tabel Hal yang Bisa Dikembangkan	141
Tabel 4.11 Tabel <i>Budgeting Board Game</i> “Tambo”.....	182
Tabel 4.12 Tabel <i>Budgeting</i> Media Sekunder.....	183

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Garis dalam “Pandemic Legacy”	7
Gambar 2.2 Elemen Bentuk dalam “Catan”	7
Gambar 2.3 Elemen Warna dalam “Calico”	8
Gambar 2.4 Hubungan <i>Saturated Hue</i> dengan Warna Netral dalam “Final Girl” ..	9
Gambar 2.5 Elemen Tekstur dalam “Canvas”	17
Gambar 2.6 <i>Hierarchy</i> dalam “Splendor”	18
Gambar 2.7 <i>Alignment</i> dalam “Carcassonne”	19
Gambar 2.8 <i>Unity</i> dalam “Jamaica”	19
Gambar 2.9 <i>Space</i> dalam “Tokaido”	20
Gambar 2.10 <i>Packaging Box</i> “Carcassonne”	21
Gambar 2.11 <i>Packaging Box</i> “Ticket to Ride”	21
Gambar 2.12 <i>Packaging Box</i> “Splendor”	22
Gambar 2.13 <i>Packaging Box</i> “Lords of Waterdeep”	22
Gambar 2.14 <i>Packaging Box</i> “King of Tokyo”	23
Gambar 2.15 <i>Packaging Box</i> “Dominion Seaside”	23
Gambar 2.16 <i>Packaging Box</i> “Love Letter”	24
Gambar 2.17 <i>Packaging Box</i> “Cookie Box”	24
Gambar 2.18 <i>Packaging Box</i> “Terraforming Mars”	24
Gambar 2.19 Komposisi <i>Text Heavy</i> dalam “Gloomhaven”	25
Gambar 2.20 Komposisi <i>Text and Image</i> dalam “Exploding Kittens”	26
Gambar 2.21 Komposisi <i>Image Heavy</i> dalam “Dixit”	26
Gambar 2.22 Komposisi <i>Caption Heavy</i> dalam “Apples to Apples”	27
Gambar 2.23 Lembar Peraturan “Forbidden Island”	29
Gambar 2.24 Lembar Peraturan “Exploding Kittens”	30
Gambar 2.25 Lembar Karakter “Roots”	30
Gambar 2.26 Ilustrasi Edukasi dalam “Timeline”	31
Gambar 2.27 Ilustrasi Hiburan dalam “Cookie Box”	32
Gambar 2.28 Ilustrasi Fantasi dalam “The Lord of the Rings: The Card Game” ..	32
Gambar 2.29 Ilustrasi Karikatur dalam “Munchkin”	33
Gambar 2.30 Ilustrasi Karakter dalam “Disney Villainous”	33
Gambar 2.31 Dekorasi dalam “Tsuru”	34
Gambar 2.32 <i>Board Game</i> “Catur”	37
Gambar 2.33 <i>Board Game</i> “Monopoly”	37
Gambar 2.34 <i>Board Game</i> “King of Tokyo”	38
Gambar 2.35 <i>Card Game</i> “Codenames”	38
Gambar 2.36 <i>Board Game</i> “Axis and Allies”	39
Gambar 2.37 <i>Board Game</i> “Dungeons & Dragons Adventure Begins”	39
Gambar 2.38 <i>Card Game</i> “Pokémon Trading Card Game”	39
Gambar 2.39 <i>Board Game</i> “Betrayal at Baldur's Gate”	40
Gambar 2.40 <i>Board Game</i> “Ticket to Ride”	40
Gambar 2.41 <i>Singleplayer versus Game</i> “Mage Knight”	45

Gambar 2.42 <i>Multiple Individual Players versus Game</i> “Arkham Horror”	46
Gambar 2.43 <i>Player versus Player</i> “Checkers”	46
Gambar 2.44 <i>Unilateral Competition</i> “Scotland Yard”	47
Gambar 2.45 <i>Multilateral Competition</i> “7 Wonders”	47
Gambar 2.46 <i>Cooperative Play</i> “Forbidden Island”	48
Gambar 2.47 <i>Team Competition</i> “Codenames”	48
Gambar 2.48 Objektif <i>Capture</i> dalam “Catur”	49
Gambar 2.49 Objektif <i>Chase</i> dalam “Fox & Geese”	50
Gambar 2.50 Objektif <i>Race</i> dalam “Camel Up”	50
Gambar 2.51 Objektif <i>Alignment</i> dalam “Tetris Link”	51
Gambar 2.52 Objektif <i>Rescue or Escape</i> dalam “Pandemic”	51
Gambar 2.53 Objektif <i>Forbidden Act</i> dalam “Save Penguin on Ice”	52
Gambar 2.54 Objektif <i>Construction</i> dalam “Catan”	52
Gambar 2.55 Objektif <i>Exploration</i> dalam “Betrayal at Baldur's Gate”	53
Gambar 2.56 Objektif <i>Solution</i> dalam “Connect 4”	53
Gambar 2. 57 Objektif <i>Outwit</i> dalam “Jeopardy!”	54
Gambar 2.58 <i>Lives</i> dalam “Dead of Winter”	56
Gambar 2.59 <i>Units</i> dalam “Risk”	57
Gambar 2.60 <i>Health</i> dalam “Gloomhaven: Jaws of the Lion”	57
Gambar 2.61 <i>Currency</i> dalam “Monopoly”	58
Gambar 2.62 <i>Actions</i> dalam “Dragon Market”	58
Gambar 2.63 <i>Power-Ups</i> dalam “Pac-Man”	59
Gambar 2.64 <i>Inventory</i> dalam “Jamaica”	59
Gambar 2.65 <i>Special Terrain</i> dalam “Memoir ‘44”	60
Gambar 2.66 <i>Time</i> dalam “Escape: The Curse of the Temple”	60
Gambar 2.67 Garuda	62
Gambar 2.68 Cindaku	63
Gambar 2.69 Kuda Sembrani	64
Gambar 2.70 Ahool	65
Gambar 2.71 Maung Lodaya	66
Gambar 2.72 Babi Ngepet	67
Gambar 2.73 Makara	68
Gambar 2.74 Antaboga	69
Gambar 2.75 Taksaka	70
Gambar 2.76 Naga Besukih	72
Gambar 2.77 Bedawang Nala	73
Gambar 2.78 Barong	74
Gambar 2.79 Warak Ngendog	75
Gambar 2.80 Lembuswana	76
Gambar 2.81 Watuwe	78
Gambar 2.82 I Laurang	79
Gambar 3.1 Observasi Video Adhicipta Playground	85
Gambar 3.2 <i>Board Game</i> “Magic: The Gathering”	90

Gambar 3.3 Kartu “Magic: The Gathering”	91
Gambar 3.4 <i>Board Game</i> “Splendor”	93
Gambar 3.5 <i>Setup</i> “Splendor”	94
Gambar 3.6 <i>Board Game</i> “Labyrinth”	95
Gambar 3.7 Papan Permainan “Labyrinth”	95
Gambar 3.8 Jenis Kelamin (Atas), Usia (Kiri Bawah), dan Domisili (Kanan Bawah) Responden Kuesioner	97
Gambar 3.9 <i>Bar Chart</i> Pengetahuan tentang Hewan Legendaris Indonesia.....	99
Gambar 3.10 <i>Pie Chart</i> Pengalaman Bermain Responden	102
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i>	109
Gambar 4.2 Alternatif <i>Big Idea</i>	109
Gambar 4.3 <i>User Persona 1</i>	111
Gambar 4.4 <i>User Persona 2</i>	112
Gambar 4.5 <i>Core Loop</i>	113
Gambar 4.6 <i>Flowchart</i>	114
Gambar 4.7 <i>Stylescape</i>	116
Gambar 4.8 <i>Playtest Pen and Paper 1</i>	117
Gambar 4.9 <i>Draft Peraturan 1</i>	119
Gambar 4.10 <i>Playtest Pen and Paper 2</i>	120
Gambar 4.11 <i>Draft Peraturan 2</i>	123
Gambar 4.12 <i>Playtest Pen and Paper 3</i>	124
Gambar 4.13 <i>Draft Peraturan 3</i>	125
Gambar 4.14 Sketsa Hewan Legendaris	126
Gambar 4.15 Referensi dan Sketsa Maung Lodaya	127
Gambar 4.16 Referensi Prabu Siliwangi dan Revisi Maung Lodaya.....	127
Gambar 4.17 Proses Ilustrasi Maung Lodaya	128
Gambar 4.18 <i>Color Palette</i> Hewan Legendaris Indonesia.....	128
Gambar 4.19 Desain Hewan Legendaris Indonesia	129
Gambar 4.20 <i>Draft Kartu</i> Hewan Legendaris 1	129
Gambar 4.21 Referensi dan <i>Draft Kartu</i> Hewan Legendaris 2.....	130
Gambar 4.22 Proses Ilustrasi Sisi Depan Kartu	131
Gambar 4.23 Proses Ilustrasi Sisi Belakang Kartu	132
Gambar 4.24 Ilustrasi Kristal	132
Gambar 4.25 Desain Kartu Hewan Legendaris.....	133
Gambar 4.26 <i>Base Color</i> dan Sketsa Kasar <i>Tiles</i>	133
Gambar 4.27 <i>Draft Desain Tiles</i>	134
Gambar 4.28 <i>Tiles</i>	135
Gambar 4.29 <i>Alpha Test</i>	135
Gambar 4.30 Usia (Atas) dan Jenis Kelamin (Bawah) Responden <i>Alpha Test</i> ..	136
Gambar 4.31 Contoh Revisi Hewan Legendaris Indonesia	142
Gambar 4.32 Contoh Revisi Kartu Hewan Legendaris.....	142
Gambar 4.33 <i>Tiles</i> Tambahan dan Papan dengan 16 <i>Tiles</i> Tetap.....	143
Gambar 4.34 Referensi Pion	145

Gambar 4.35 Sketsa Alternatif Pion.....	145
Gambar 4.36 Bentuk dan Warna Dasar dari Desain Pion.....	146
Gambar 4.37 <i>Draft</i> Desain <i>Rulesheet</i> 1 dan 2.....	147
Gambar 4.38 <i>Draft</i> Rulebook.....	147
Gambar 4.39 <i>Grid</i> Lembar Peraturan.....	148
Gambar 4.40 Lembar Peraturan	148
Gambar 4.41 Referensi Buku Ensiklopedia.....	149
Gambar 4.42 Alternatif <i>Cover</i> Buku Ensiklopedia.....	149
Gambar 4.43 <i>Grid</i> Buku Ensiklopedia.....	150
Gambar 4.44 Desain Buku Ensiklopedia.....	150
Gambar 4.45 Referensi dan Alternatif Sketsa <i>Packaging</i>	151
Gambar 4.46 <i>Colored Sketch</i> dan <i>Lineart Packaging</i>	151
Gambar 4.47 Proses Pewarnaan <i>Packaging</i>	152
Gambar 4.48 Alternatif dan <i>Draft</i> Desain Logo “Tambo”	153
Gambar 4.49 Logo “Tambo”.....	153
Gambar 4.50 Sisi Depan dan Samping <i>Packaging</i> “Tambo”	154
Gambar 4.51 Sisi Belakang <i>Packaging</i> “Tambo”	155
Gambar 4.52 <i>Grid</i> Konten <i>Reels</i> Instagram.....	156
Gambar 4.53 <i>Frame</i> Video Media Promosi.....	157
Gambar 4.54 <i>Grid</i> dan <i>Post</i> Instagram “Dicari”.....	157
Gambar 4.55 <i>Grid</i> dan <i>Post</i> Instagram “Tambo”	158
Gambar 4.56 Revisi <i>Post</i> Instagram “Tambo”.....	159
Gambar 4.57 Proses Ilustrasi Poster “Tambo”.....	159
Gambar 4.58 Stiker Hologram	160
Gambar 4.59 Gradasi Warna Gantungan Kunci	161
Gambar 4.60 Desain Gantungan Kunci	161
Gambar 4.61 <i>Beta Test</i>	162
Gambar 4.62 Desain Final Hewan Legendaris Indonesia.....	166
Gambar 4.63 Desain Final Kartu Hewan Legendaris	167
Gambar 4.64 Desain Final <i>Tiles</i> dan Papan	169
Gambar 4.65 Desain Final Pion	170
Gambar 4.66 Desain Final Lembar Peraturan.....	172
Gambar 4.67 Buku Ensiklopedia	174
Gambar 4.68 Desain Final <i>Packaging</i> Sisi Depan.....	176
Gambar 4.69 Desain Final <i>Packaging</i> Sisi Belakang	176
Gambar 4.70 <i>Post</i> dan <i>Reels</i> Instagram Tambo.....	177
Gambar 4.71 Video <i>Reels</i> Instagram	177
Gambar 4.72 <i>Post</i> Instagram “Dicari”.....	178
Gambar 4.73 <i>Post</i> Instagram Promosi “Tambo”.....	179
Gambar 4.74 Poster “Tambo”	180
Gambar 4.75 Stiker Hologram	181
Gambar 4.76 Gantungan Kunci <i>Glitter</i>	181

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xviii
Lampiran B Lembar Persetujuan Narasumber Wawancara	xx
Lampiran C Lembar Pernyataan Kerahasiaan Penelitian Kuantitatif	xxi
Lampiran D Data Kuesioner Penelitian	xiii
Lampiran E Data <i>Alpha Test</i>	xiii
Lampiran F Proses Desain Visual Hewan Legendaris Indonesia	xxiv
Lampiran G Tabel Hasil Konsep Hewan Legendaris Indonesia	xxvii
Lampiran H Hasil Turnitin	xxix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA