

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN *STORYTELLING* ANAK USIA 6-12 TAHUN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Michael Hans Dwiputra**

**00000052781**

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN *STORYTELLING* ANAK USIA 6-12 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Michael Hans Dwiputra**

**0000052781**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michael Hans Dwiputra  
NIM : 00000052781  
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

### **PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *STORYTELLING* ANAK USIA 6-12 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 30/05/2024



Michael Hans Dwiputra

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN *STORYTELLING* ANAK USIA 6-12 TAHUN**

Oleh

Nama : Michael Hans Dwiputra  
NIM : 00000052781  
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 Voliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487



## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN *STORYTELLING* ANAK USIA 6-12 TAHUN**

Oleh

Nama : Michael Hans Dwiputra  
NIM : 00000052781  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

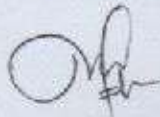
Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024

Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Penguji



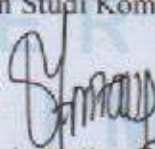
Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.  
0318127603/L00011

Pembimbing



Nadia Mahatni, M.Ds.  
0416038705/039375

Ketua Program Studi Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Michael Hans Dwiputra  
NIM : 00000052781  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
*STORYTELLING* ANAK USIA 6-12 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



Michael Hans Dwiputra

\*\* 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

Segala puja dan puji syukur kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Sehingga penulis dapat membuat tugas akhir dengan judul “Perancangan *Board game* untuk Meningkatkan Kemampuan *Storytelling* Anak 6-12 Tahun”

Semoga hasil dari tugas akhir ini dapat menjadi manfaat bagi banyak pihak dan menjadi langkah awal untuk peningkatan perkembangan *storytelling* dan imajinasi anak. Semoga juga dengan adanya perancangan tugas akhir ini, dapat menjadi media belajar dan berkembang yang dapat dimengerti dengan mudah dan tersalurkan kepada yang memainkannya. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih 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. Gracia Ivonika, M. Psi., sebagai narasumber psikolog anak dari Bicarakan.id telah banyak membantu dalam melakukan wawancara terkait perkembangan anak.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya yang sudah memberikan dukungan dalam penyelesaian tugas akhir penulis.

Penyelesaian tugas akhir ini bertujuan agar pembaca dapat memperoleh pengetahuan dan keuntungan terkait usaha meningkatkan keterampilan bercerita anak. Meskipun tugas akhir ini masih belum mencapai tingkat kesempurnaan dan terus berkembang, hal ini tidak akan terjadi tanpa bantuan serta panduan dari berbagai pihak yang turut membantu dalam proses penyelesaian.

Tangerang, 16/05/2024



Michael Hans Dwiputra



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *STORYTELLING* UNTUK USIA 6-12 TAHUN

Michael Hans Dwiputra

## ABSTRAK

*Storytelling* adalah kegiatan yang sering kita lakukan temukan setiap hari. Apa pun bisa diceritakan. Bercerita sebagai media informasi dan komunikasi yang digemari anak-anak. Media yang sangat digemari anak usia 6-12 tahun yaitu *board game*. *Board game* sendiri memiliki banyak manfaat salah satunya *board game storytelling*. *Board game* tersebut direncanakan untuk dibuat khusus untuk anak-anak berusia 6-12 tahun dan dapat di mainkan oleh siapapun yang berasal dari keluarga kelas ekonomi menengah ke atas, yang memiliki minat dalam bermain *game* dan berkeinginan untuk meningkatkan kemampuan *storytelling*. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang preferensi anak-anak penulis melakukan riset pada psikolog anak dan mencari referensi. Hingga akhirnya Penulis merancang membuat perancangan *board game* untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 6-12 tahun. Diuji coba dan dianalisis hingga menjadi desain yang bermanfaat untuk target. Penulis berharap dengan perancangan tidak hanya menjadi hiburan yang menyenangkan namun mampu meningkatkan *storytelling* anak usia 6-12 tahun.

**Kata kunci:** *Storytelling*, Anak, *Board game*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **BOARD GAME DESIGN TO IMPROVE THE STORYTELLING**

### **ABILITY OF CHILDREN AGED 6-12 YEARS**

Michael Hans Dwiputra

#### **ABSTRACT (English)**

*Storytelling is an activity that we often do every day. Anything can be said. Storytelling is a medium of information and communication that is popular with children. The media that is very popular with children aged 6-12 years is board games. Board games themselves have many benefits, one of which is board game storytelling. This board game is planned to be made specifically for children aged 6-12 years and can be played by anyone from a middle to upper economic class family, who has an interest in playing games and wants to improve their storytelling skills. To gain a deeper understanding of children's preferences, the author conducted research on child psychologists and looked for references. Until finally the author designed a board game to improve the storytelling abilities of children aged 6-12 years. Tested and analyzed until it becomes a design that is useful for the target. The author hopes that the design will not only be fun entertainment but will be able to improve storytelling for children aged 6-12 years.*

**Keywords:** *Storytelling, Children, Board games*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

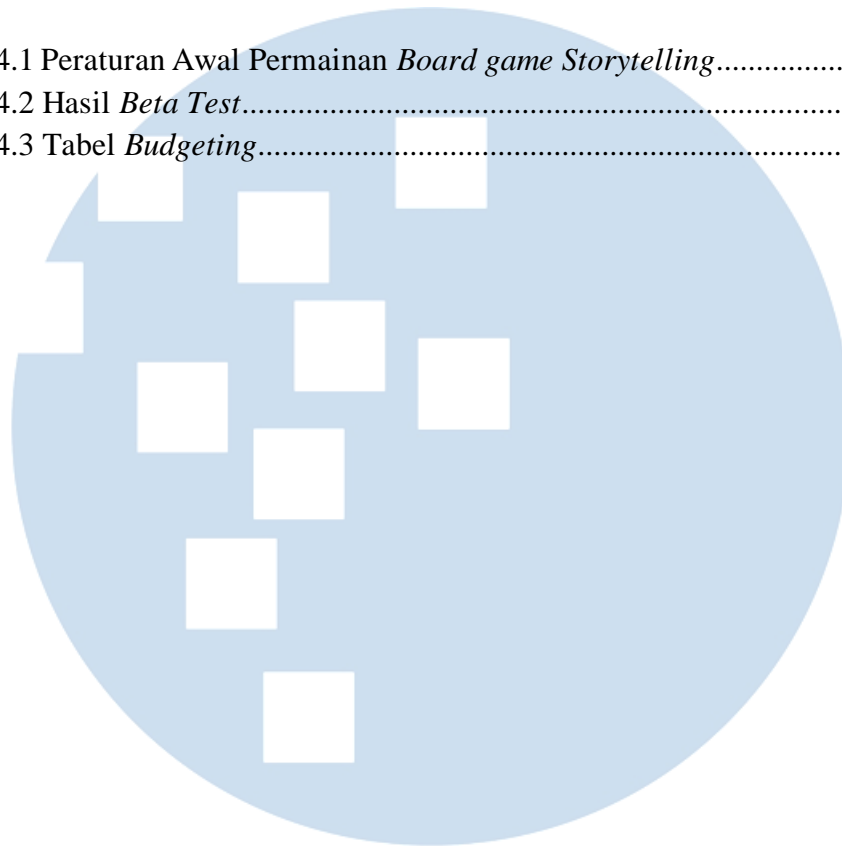
|  |      |
|--|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....                     | ii   |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                                  | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                   | iv   |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA ..... | v    |
| KATA PENGANTAR .....                                       | v    |
| ABSTRAK .....  | viii |
| <i>ABSTRACT (English)</i> .....                            | ix   |
| DAFTAR ISI .....   | x    |
| DAFTAR TABEL .....   | xii  |
| DAFTAR GAMBAR .....  | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                      | xvi  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                    | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                                   | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                  | 3    |
| 1.3 Batasan Masalah .....                                  | 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    |
| 1. Titik .....   | 6    |
| 2.1.2 Prinsip Desain .....                                 | 12   |
| 2.2 Ilustrasi .....  | 19   |
| 2.2.1 Fungsi ilustrasi .....                               | 21   |
| 2.3 <i>Board game</i> .....                                | 21   |
| 2.4 Periode Perkembangan Anak .....                        | 29   |
| 2.4.1 Perkembangan Psiko-Fisik Anak .....                  | 29   |
| 2.4.2 Interaksi Sosial Anak .....                          | 30   |
| 2.5 <i>Storytelling</i> .....                              | 30   |
| 2.5.1 Manfaat <i>Storytelling</i> .....                    | 31   |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....        | 32   |

|  |   |             |
|--|---|-------------|
| 3.1  | Metodologi Penelitian.....                | 32          |
| 3.1.1  | Wawancara.....                            | 32          |
| 3.1.2  | <i>Studi Reference</i> .....              | 36          |
| 3.1.3  | <i>Focus Group Discussion (FGD)</i> ..... | 44          |
| 3.1.4  | Observasi.....                            | 47          |
| 3.1.5  | Kesimpulan.....                           | 50          |
| 3.2  | Metodologi Perancangan.....               | 51          |
| <b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b> |   | <b>53</b>   |
| 4.1  | Strategi Perancangan.....                 | 53          |
| 4.1.1  | <i>Idea</i> .....                         | 53          |
| 4.1.2  | <i>Design</i> .....                       | 62          |
| 4.1.3  | <i>Prototype</i> .....                    | 91          |
| 4.1.4  | <i>Analysis</i> .....                     | 92          |
| 4.2  | Analisis Perancangan.....                 | 98          |
| 4.2.1  | <i>Analisis Beta Test</i> .....           | 114         |
| 4.3  | <i>Budgeting</i> .....                    | 116         |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                            |   | <b>117</b>  |
| 5.1  | Simpulan.....                             | 117         |
| 5.2  | Saran.....                                | 118         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                           |   | <b>xiii</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                 |   | <b>xv</b>   |



## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 4.1 Peraturan Awal Permainan <i>Board game Storytelling</i> ..... | 59  |
| Tabel 4.2 Hasil <i>Beta Test</i> .....                                  | 112 |
| Tabel 4.3 Tabel <i>Budgeting</i> .....                                  | 113 |



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Simple <i>Board game</i> dari Canada.....                   | 7  |
| Gambar 2.2 Komposisi <i>Board game</i> pada “Starcraft”.....           | 7  |
| Gambar 2.3 “Snap Card”.....  | 8  |
| Gambar 2.4 “Uno Games”.....  | 9  |
| Gambar 2.5 <i>Board game</i> “Fontpoly”.....                           | 13 |
| Gambar 2.6 <i>Board game</i> “Nemos War”.....                          | 14 |
| Gambar 2.7 <i>Board game</i> “Worry!” 1972.....                        | 15 |
| Gambar 2.8 <i>Board game</i> “Ave Roma”.....                           | 15 |
| Gambar 2.9 <i>Board game</i> “Globetrotting”.....                      | 16 |
| Gambar 2.10 <i>Board game</i> “Enchanted Forest”.....                  | 16 |
| Gambar 2.11 <i>Board game</i> “Damnation The Gothic Game”.....         | 17 |
| Gambar 2.12 <i>Board game</i> “You’re My Lobster!”.....                | 18 |
| Gambar 2.13 <i>Board game</i> “FOUND IT!”.....                         | 18 |
| Gambar 2.14 Papan <i>Board game</i> .....                              | 22 |
| Gambar 2.15 “Catur”.....   | 23 |
| Gambar 2.16 “Kartu Remi”.....  | 23 |
| Gambar 2.17 Peraturan <i>Board game</i> “Bar Pong”.....                | 24 |
| Gambar 2.18 Pion Colours.....  | 25 |
| Gambar 2.19 “Catan” <i>Game</i> .....                                  | 25 |
| Gambar 2.20 Uber <i>Game</i> “Carrot”.....                             | 26 |
| Gambar 2.21 <i>Board game</i> “Monopoly”.....                          | 26 |
| Gambar 2.22 <i>Board game</i> “Balap Kuliner”.....                     | 27 |
| Gambar 2.23 Panduan <i>Board game</i> .....                            | 27 |
| Gambar 2.24 Theme <i>Board game</i> .....                              | 28 |
| Gambar 3.1 Wawancara dengan Psikolog Anak Gracia Ivonika.....          | 33 |
| Gambar 3.2 Halaman Depan “Canvas”.....                                 | 37 |
| Gambar 3.3 Bentuk Permainan “Canvas”.....                              | 37 |
| Gambar 3.4 Kartu Transparan “Canvas”.....                              | 38 |
| Gambar 3.5 Halaman Depan “Rory’s Story Cube”.....                      | 41 |
| Gambar 3.6 “Rory’s Story Cube”.....                                    | 42 |
| Gambar 3.7 Cover “Depan Once Upon A Time”.....                         | 43 |
| Gambar 3.8 Kartu “Once Upon A Time”.....                               | 44 |
| Gambar 3.9 FGD dengan Orang Tua Anak 6-12 Tahun.....                   | 45 |
| Gambar 3.10 Observasi Wawancara Mahasiswa dengan Adhicipa R.Wirawan .. | 47 |
| Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> .....  | 54 |
| Gambar 4.2 <i>Big Idea</i> .....                                       | 55 |
| Gambar 4.3 <i>Reference Board</i> .....                                | 56 |
| Gambar 4.4 Warna ( <i>Colour Pallete</i> ).....                        | 58 |
| Gambar 4.5 <i>Font</i> Kelano Remora.....                              | 59 |
| Gambar 4.6 Desain Awal Aset Karya.....                                 | 60 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.7 Tema Kartu.....   | 60 |
| Gambar 4.8 Sketsa Masing-masing Item.....                            | 60 |
| Gambar 4.9 Alternatif Profesi Pangeran.....                          | 62 |
| Gambar 4.10 Sketsa Logo “Kartu Mimpi”.....                           | 63 |
| Gambar 4.11 Desain Awal “Kartu Mimpi”.....                           | 63 |
| Gambar 4.12 Desain <i>Final</i> “Kartu Mimpi”.....                   | 64 |
| Gambar 4.13 <i>Grid Border</i> .....                                 | 65 |
| Gambar 4.14 Sketsa <i>Border</i> .....                               | 66 |
| Gambar 4.15 Desain Awal <i>Border</i> Kartu Mimpi.....               | 66 |
| Gambar 4.16 Desain Awal Karakter Kartu Mimpi.....                    | 66 |
| Gambar 4.17 <i>Icon</i> Awal untuk Tema.....                         | 66 |
| Gambar 4.18 Desain Awal Karakter “Kartu Mimpi”.....                  | 69 |
| Gambar 4.19 Desain Awal Tempat “Kartu Mimpi”.....                    | 70 |
| Gambar 4.20 Desain Awal Benda “Kartu Mimpi”.....                     | 71 |
| Gambar 4.21 Desain Awal Peristiwa “Kartu Mimpi”.....                 | 71 |
| Gambar 4.22 Desain Tamat “Kartu Mimpi”.....                          | 72 |
| Gambar 4. 23 Desain Awal <i>Background</i> “Kartu Mimpi”.....        | 73 |
| Gambar 4.24 <i>Final</i> Desain <i>Border</i> “Kartu Mimpi”.....     | 74 |
| Gambar 4.25 <i>Final</i> Desain Profesi “Kartu Mimpi”.....           | 75 |
| Gambar 4.26 <i>Final</i> Desain Tempat “Kartu Mimpi”.....            | 76 |
| Gambar 4.27 <i>Final</i> Desain Benda “Kartu Mimpi”.....             | 76 |
| Gambar 4.28 <i>Final</i> Desain Peristiwa “Kartu Mimpi”.....         | 77 |
| Gambar 4.29 <i>Final</i> Desain <i>Background</i> “Kartu Mimpi”..... | 81 |
| Gambar 4.30 <i>Banner</i> “Kartu Mimpi”.....                         | 82 |
| Gambar 4.31 <i>Rules</i> “Kartu Mimpi”.....                          | 83 |
| Gambar 4.32 Sketsa <i>Packaging</i> “Kartu Mimpi”.....               | 83 |
| Gambar 4.33 <i>Packaging</i> “Kartu Mimpi”.....                      | 84 |
| Gambar 4.34 <i>Mockup Packaging</i> “Kartu Mimpi”.....               | 85 |
| Gambar 4.35 <i>Mockup Packaging</i> dan Kartu “Kartu Mimpi”.....     | 79 |
| Gambar 4.36 Desain <i>X-Banner</i> Kartu “Kartu Mimpi”.....          | 86 |
| Gambar 4.37 <i>Mockup X-Banner</i> Kartu “Kartu Mimpi”.....          | 87 |
| Gambar 4.38 <i>Tote Bag</i> Kartu “Kartu Mimpi”.....                 | 88 |
| Gambar 4.39 Desain Tumblr “Kartu Mimpi”.....                         | 89 |
| Gambar 4.40 Desain <i>Mockup</i> Tumblr “Kartu Mimpi”.....           | 89 |
| Gambar 4.41 Desain <i>Sticker</i> “Kartu Mimpi”.....                 | 90 |
| Gambar 4.42 Desain <i>Gift Card</i> “Kartu Mimpi”.....               | 91 |
| Gambar 4.43 Desain <i>Mockup Gift Card</i> “Kartu Mimpi”.....        | 91 |
| Gambar 4.44 Kartu Mimpi Dicetak.....                                 | 92 |
| Gambar 4.45 Tampilan Depan “Kartu Mimpi”.....                        | 92 |
| Gambar 4.46 Uji Coba “Kartu Mimpi” di <i>Prototype day</i> .....     | 93 |
| Gambar 4.47 Uji Coba “Kartu Mimpi” di <i>Prototype day</i> .....     | 94 |
| Gambar 4.62 Data Orang yang Mengerti Permainan Kartu Mimpi.....      | 93 |
| Gambar 4.63 Data Orang yang Cukup Permainan Kartu Mimpi.....         | 94 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.64 Data Orang yang Meningkatkan Storytelling Permainan Kartu Mimpi..... | 94  |
| Gambar 4.65 Data Orang yang Cocok Permainan Ini untuk Anak Usia 6-12 Tahun.....  | 95  |
| Gambar 4.66 Data Orang yang Tertarik Permainan Kartu Mimpi.....                  | 95  |
| Gambar 4.67 Data Orang yang Memilih Tertarik Permainan Kartu Mimpi.....          | 96  |
| Gambar 4.68 Data Kepuasan Permainan Kartu Mimpi.....                             | 97  |
| Gambar 4.55 Logo “Kartu Mimpi” .....   | 98  |
| Gambar 4.56 Tulisan Tipografi dari Kelano Remora .....                           | 98  |
| Gambar 4.57 Analisis Kartu Profesi .....   | 99  |
| Gambar 4.58 <i>Pattern Background</i> Kartu Profesi.....                         | 99  |
| Gambar 4.59 Cermin <i>Border</i> “Kartu Mimpi” .....                             | 100 |
| Gambar 4.60 <i>Grid</i> Kartu Profesi .....                                      | 101 |
| Gambar 4.61 <i>Body Text</i> “Kartu Mimpi” .....                                 | 101 |
| Gambar 4.62 Hasil <i>Final</i> Kartu Profesi .....                               | 101 |
| Gambar 4.63 Desain Kartu Peristiwa.....  | 102 |
| Gambar 4.64 <i>Pattern Background</i> Kartu Peristiwa .....                      | 102 |
| Gambar 4.65 <i>Grid</i> Kartu Peristiwa .....                                    | 102 |
| Gambar 4.66 Hasil <i>Final</i> Kartu Peristiwa.....                              | 103 |
| Gambar 4.67 Desain Kartu Tempat.....   | 104 |
| Gambar 4.68 <i>Pattern</i> Kartu Tempat.....                                     | 104 |
| Gambar 4.69 <i>Grid</i> Kartu Tempat.....  | 105 |
| Gambar 4.70 Hasil <i>Final</i> Kartu Tempat.....                                 | 105 |
| Gambar 4.71 Desain Kartu Benda.....  | 106 |
| Gambar 4.72 <i>Pattern</i> Kartu Benda.....                                      | 106 |
| Gambar 4.73 Desain <i>Final</i> Kartu Benda.....                                 | 107 |
| Gambar 4.74 <i>Border</i> dan <i>Text</i> Kartu Tamat.....                       | 107 |
| Gambar 4.75 <i>Final</i> Desain Kartu Tamat.....                                 | 108 |
| Gambar 4.76 <i>Pattern</i> dan Warna pada <i>Packaging</i> .....                 | 110 |
| Gambar 4.77 <i>Cover</i> Desain pada <i>Packaging</i> .....                      | 110 |
| Gambar 4.78 Sisi Samping Desain <i>Packaging</i> .....                           | 110 |
| Gambar 4.79 Sisi Atas Desain <i>Packaging</i> .....                              | 111 |
| Gambar 4.80 Desain <i>Final Mockup Packaging</i> Kartu Mimpi.....                | 111 |
| Gambar 4.81 Desain Akhir <i>Mockup X-banner</i> Kartu Mimpi.....                 | 112 |
| Gambar 4.82 Desain Akhir <i>Mockup Tote Bag</i> Kartu Mimpi.....                 | 112 |
| Gambar 4.83 Desain Akhir <i>Mockup Tumblr</i> Kartu Mimpi.....                   | 113 |
| Gambar 4.84 Desain Akhir <i>Sticker</i> Kartu Mimpi .....                        | 113 |
| Gambar 4.85 Desain Akhir <i>Gift Card</i> Kartu Mimpi.....                       | 114 |
| Gambar 4.86 Anak-anak Melakukan <i>Beta Test</i> .....                           | 115 |



**DAFTAR LAMPIRAN**

|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| LAMPIRAN A Lembar Bimbingan.....   | xv    |
| LAMPIRAN B Kuisisioner.....        | xvii  |
| LAMPIRAN C Karya.....              | xxii  |
| LAMPIRAN D Turnitin.....           | xxiv  |
| LAMPIRAN E Traskrip Wawancara..... | xxvi  |
| LAMPIRAN F NDS dan NDA.....        | xxvii |

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA