

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PELESTARIAN  
KEBUDAYAAN ONDEL-ONDEL UNTUK  
ANAK SEKOLAH DASAR**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Mutiara Uli**  
**00000042635**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2025**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PELESTARIAN  
KEBUDAYAAN ONDEL-ONDEL UNTUK  
ANAK SEKOLAH DASAR**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

**Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)**

**Mutiara Uli**

**0000042635**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mutiara Uli  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042635  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Laporan~~  
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PELESTARIAN  
KEBUDAYAAN ONDEL-ONDEL UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

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 penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, 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, 7 Januari 2025



Handwritten signature of Mutiara Uli.

(Mutiara Uli)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PELESTARIAN KEBUDAYAAN ONDEL-ONDEL UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Oleh

Nama Lengkap : Mutiara Uli  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042635  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

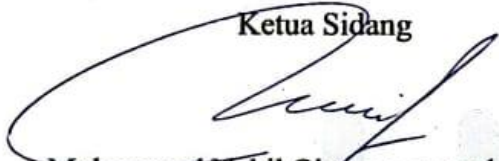
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

  
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/081434


Penguji

  
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/023987

Pembimbing

  
Nadia Mahatmi, M.Ds.  
0416038705/039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Mutiara Uli  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042635  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Board Game* Mengenai  
Pelestarian Kebudayaan Ondel-Ondel untuk  
Anak Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) \*\*.
- Lainnya, pilih salah satu:
  - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 7 Januari 2025

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Mutiara Uli)

\* Pilih salah satu

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan *Board Game* Mengenai Pelestarian Kebudayaan Ondel-Ondel untuk Anak Sekolah Dasar”. Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat mencapai kelulusan dari jurusan Desain Komunikasi Visual di fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

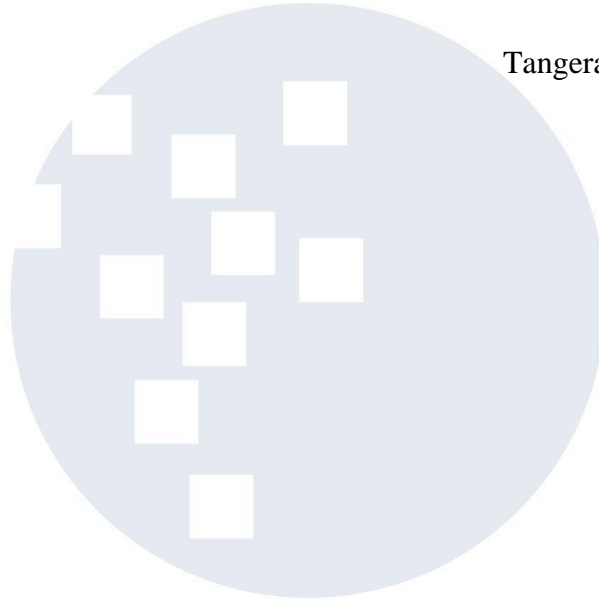
Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., 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., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Achmad Yogie selaku narasumber yang telah berkontribusi dalam melengkapi data penelitian penulis terkait ondel-ondel dalam budaya Betawi.
6. Isa Rachmad Akbar, S.Mb., selaku narasumber yang telah memberikan wawasan mendalam mengenai perancangan *board game*.
7. Ahmad Ropiyat selaku guru SDN Cipete Utara 1 yang telah membantu dalam mengumpulkan data audiens.
8. Kedua orang tua saya yang tidak hentinya memberikan doa, dukungan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Para responden kuesioner yang telah membantu dalam pengumpulan data.
10. Teman-teman satu bimbingan yang telah membantu berdiskusi dan memberi semangat dalam pengerjaan tugas akhir ini.

11. Onur dan Jonathan yang telah memberikan dukungan yang tak terhingga selama pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis berharap agar laporan tugas akhir ini bermanfaat dan di terima oleh masyarakat luas. Penulis juga berharap agar laporan tugas akhir ini berguna sebagai sumber referensi bagi para peneliti yang ingin mengambil topik serupa.

Tangerang, 7 Januari 2025



(Mutiara Uli)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI PELESTARIAN  
KEBUDAYAAN ONDEL-ONDEL UNTUK ANAK  
SEKOLAH DASAR**

(Mutiarra Uli)

**ABSTRAK**

Ondel-ondel merupakan salah satu warisan kebudayaan Betawi yang awalnya digunakan dalam upacara ritual sakral. Pada zaman modern ini, ondel-ondel lebih dikenal sebagai seni pertunjukan. Sebagai upaya pelestarian kebudayaan ondel-ondel, Pemerintahan Provinsi Jakarta menetapkan ondel-ondel sebagai salah satu ikon Betawi di tahun 2017. Dibalik kegiatan pelestarian ondel-ondel, banyak pelaku yang menyalahgunakan ondel-ondel sebagai instrumen mengamen. Fenomena tersebut menjadi kegiatan yang merendahkan warisan asal Betawi ini. Selain itu, fenomena penggunaan ondel-ondel sebagai instrumen mengamen mengubah persepsi masyarakat luas mengenai ondel-ondel yang hanya dipahami sebatas instrumen mengamen saja. Fenomena ini menjadi faktor yang mengancam keberadaan ondel-ondel sebagai sebuah kesenian di dalam masyarakat. Sebagai salah satu kebudayaan takbenda yang sifatnya dapat hilang, dibutuhkannya media informasi untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai filosofi pada ondel-ondel sebagai upaya pelestariannya. Media informasi yang dirancang pada perancangan ini berupa *board game* yang ditujukan kepada anak-anak. Perancangan *board game* ini menggunakan metode Design Thinking oleh Tim Brown dimana seorang desainer harus menyesuaikan keinginan dan kebutuhan target. Melalui media informasi ini, anak-anak mampu memahami nilai-nilai filosofi pada ondel-ondel melalui cara yang menyenangkan dan interaktif.

**Kata kunci:** Ondel-ondel, *Board game*, Informasi



**DESIGNING A BOARD GAME REGARDING ONDEL-ONDEL  
CULTURAL PRESERVATION FOR ELEMENTARY  
SCHOOL KIDS**

(Mutiarra Uli)

**ABSTRACT (English)**

*Ondel-ondel is a Betawi cultural heritage originally used in sacred ritual ceremonies. In modern times, ondel-ondel is better known as a performing art. As an effort to preserve ondel-ondel culture, the Jakarta Provincial Government designated ondel-ondel as one of the Betawi icons in 2017. Behind the ondel-ondel preservation activities, many perpetrators abuse ondel-ondel as an instrument for busking. This phenomenon is an activity that teaches the Betawi heritage. Apart from that, the phenomenon of using ondel-ondel as a busking instrument is changing the perception of the wider community regarding ondel-ondel which is only understood as a busking instrument. This phenomenon is a factor that threatens the existence of ondel-ondel as an art form in society. As one of the cultural intangibles that can be lost, information media is needed to reintroduce philosophical values to ondel-ondel to preserve it. The information media designed in this design is a board game aimed at children. This board game uses the Design Thinking method by Tim Brown where a designer must adapt to the wants and needs of the target. Through this information medium, children can understand the philosophical values of ondel-ondel in a fun and interactive way.*

**Keywords:** *Ondel-ondel, Board game, Information*

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 JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</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>1.4 Tujuan Tugas Akhir .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir .....</b>	<b>3</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 <i>Board Game</i> .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.1 Kelebihan dari <i>Board Game</i> .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.2 Jenis <i>Board Game</i> .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.3 Elemen <i>Board Game</i> .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1.4 Komponen <i>Board Game</i> .....</b>	<b>16</b>
<b>2.1.5 Desain Grafis .....</b>	<b>20</b>
<b>2.1.6 Prinsip Desain.....</b>	<b>21</b>
<b>2.1.7 Ilustrasi .....</b>	<b>26</b>
<b>2.1.8 Tipografi .....</b>	<b>34</b>
<b>2.1.9 <i>Color Blind Design Guide</i> .....</b>	<b>35</b>
<b>2.2 Ondel-Ondel .....</b>	<b>36</b>
<b>2.2.1 Latar Belakang Kemunculan Ondel-Ondel.....</b>	<b>37</b>
<b>2.2.2 Bagian Boneka Ondel-Ondel.....</b>	<b>39</b>

2.2.3 Klasifikasi Ondel-Ondel .....	42
2.2.4 Pergeseran Penggunaan Ondel-Ondel .....	43
2.2.5 Upaya Pelestarian Budaya Ondel-Ondel .....	44
2.3 Penelitian yang Relevan.....	46
<b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....</b>	<b>49</b>
3.1 Subjek Perancangan .....	49
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan .....	51
3.2.1 <i>Empathize</i> .....	52
3.2.2 <i>Define</i> .....	52
3.2.3 <i>Ideate</i> .....	52
3.3.4 <i>Prototype</i> .....	53
3.3.5 <i>Test</i> .....	54
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	54
3.3.1 Wawancara .....	54
3.3.2 Kuesioner .....	57
3.3.3 Studi Referensi .....	59
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN .....</b>	<b>60</b>
4.1 Hasil Perancangan .....	60
4.1.1 <i>Empathize</i> .....	60
4.1.2 <i>Define</i> .....	84
4.1.3 <i>Ideate</i> .....	88
4.1.4 <i>Prototype</i> .....	96
4.1.5 <i>Alpha Test</i> .....	113
4.1.6 Desain Final .....	116
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	133
4.2 Pembahasan Perancangan .....	135
4.2.1 <i>Beta Test</i> .....	135
4.2.2 Analisis Desain.....	140
4.2.3 Anggaran.....	166
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>169</b>
4.2.1 Simpulan .....	169
4.2.2 Saran .....	170

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	172
<b>LAMPIRAN</b> .....	178



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Bagian Ondel-Ondel .....	41
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	46
Tabel 4.1 Tabel Hasil Responden Melihat Ondel-Ondel.....	71
Tabel 4.2 Tabel Perasaan Responden Saat Melihat Ondel-Ondel .....	72
Tabel 4.3 Tabel Skala Likert Mengenai Sejarah Ondel-Ondel .....	73
Tabel 4.4 Tabel Skala Likert Mengenai Pelestarian Ondel-Ondel .....	73
Tabel 4.5 Tabel Skala Likert dalam Mempelajari Budaya Ondel-Ondel.....	74
Tabel 4.6 Tabel Skala Likert Mengenai <i>Board Game</i> Edukatif.....	76
Tabel 4.7 <i>SWOT Board Game</i> Punakawan .....	81
Tabel 4.8 <i>SWOT Board Game Stack the Scoops</i> .....	84
Tabel 4.9 Analisis Visual .....	114
Tabel 4.10 Analisis Material dan Interaktivitas .....	115
Tabel 4.11 Tabel Anggaran Produksi <i>Board Game</i> .....	166
Tabel 4.12 Tabel Anggaran Produksi Media Sekunder .....	167



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ular Tangga.....	7
Gambar 2.2 Catur .....	7
Gambar 2.3 <i>Stone Age</i> .....	8
Gambar 2.4 <i>Sushi Go!</i> .....	9
Gambar 2.5 <i>Age of Steam</i> .....	9
Gambar 2.6 <i>Werewolf</i> .....	10
Gambar 2.7 Kartu Properti <i>Monopoly</i> .....	11
Gambar 2.8 Pion Pemain <i>Monopoly</i> .....	12
Gambar 2.9 Buku Peraturan <i>Monopoly</i> .....	13
Gambar 2.10 Jakarta Tabletop Expo 2022.....	13
Gambar 2.11 Catur .....	14
Gambar 2.12 Kartu <i>Uno</i> .....	15
Gambar 2.13 Kartu <i>Shadow Hunters</i> .....	16
Gambar 2.14 Papan <i>Monopoly</i> .....	17
Gambar 2.15 <i>Board Game Carsassonne</i> .....	18
Gambar 2.16 Pion <i>Midnight Party</i> .....	18
Gambar 2.17 Dadu <i>Dungeons and Dragons</i> .....	19
Gambar 2.18 <i>Board Game Grotto Beasts</i> .....	20
Gambar 2.19 <i>Board Game Cryptid Cafe</i> .....	21
Gambar 2.20 <i>Board Game Going Going Gone!</i> .....	22
Gambar 2.21 <i>Desain Kartu Bargain Quest</i> .....	23
Gambar 2.22 <i>Board Game Adventure with Mickey</i> .....	23
Gambar 2.23 <i>Board Game Monopoly</i> .....	24
Gambar 2.24 <i>The Game of Life</i> .....	25
Gambar 2.25 <i>Board Game Odyssey</i> .....	26
Gambar 2.26 <i>Packaging Stone Age</i> .....	27
Gambar 2.27 <i>Kartu Peran Secret Hitler</i> .....	28
Gambar 2.28 <i>Board Game HANSEL or GRETEL</i> .....	29
Gambar 2.29 <i>Board Game Eastward</i> .....	30
Gambar 2.30 <i>Eye Found It</i> .....	30
Gambar 2.31 <i>Board Game Wingspan</i> .....	31
Gambar 2.32 <i>Board Game The Key</i> .....	32
Gambar 2.33 <i>Board Game Happy Little Dinosaurs</i> .....	33
Gambar 2.34 <i>Board Game Kids Chronicles</i> .....	33
Gambar 2.35 <i>London After Midnight Card Game</i> .....	34
Gambar 2.36 Spektrum Warna.....	35
Gambar 2.37 Pion <i>Shadow Hunters</i> .....	36
Gambar 2.38 Ondel-Ondel .....	37
Gambar 2.39 Ondel-Ondel dengan Taring.....	38
Gambar 2.40 Ilustrasi Bagian Ondel-Ondel .....	40
Gambar 2.41 Hiasan Ondel-Ondel.....	43

Gambar 2.42 Ondel-Ondel sebagai Instrumen Mengamen.....	44
Gambar 2.43 <i>Banner</i> Larangan Mengamen.....	45
Gambar 2.44 Pertunjukan Ondel-Ondel 2022.....	45
Gambar 4.1 Wawancara dengan Achmad Yogie.....	61
Gambar 4.2 Wawancara dengan Isa Akbar.....	65
Gambar 4.3 Permainan Atiwa.....	67
Gambar 4.4 Grafik Kelas Responden.....	70
Gambar 4.5 Grafik Jenis Kelamin Responden.....	70
Gambar 4.6 Grafik Perasaan Responden mengenai Ondel-Ondel.....	71
Gambar 4.7 Grafik Responden Bila Pernah Bermain <i>Board Game</i> .....	75
Gambar 4.8 Grafik Keteratrikan Responden Bermain <i>Board Game</i> .....	75
Gambar 4.9 <i>Board Game</i> Punakawan.....	78
Gambar 4.10 Komponen pada <i>Board Game</i> Punakawan.....	79
Gambar 4.11 <i>Card Game Stack the Scoops</i> .....	82
Gambar 4.12 <i>Layout Card Game Stack the Scoops</i> .....	83
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> .....	85
Gambar 4.14 <i>Emphathy Map</i> .....	86
Gambar 4.15 <i>User Journey Map</i> .....	87
Gambar 4.16 <i>Mind Map</i> .....	89
Gambar 4.17 <i>Moodboard</i> .....	91
Gambar 4.18 <i>Reference Board</i> .....	92
Gambar 4.19 Sketsa <i>Layout</i> Kartu Utama.....	95
Gambar 4.20 Sketsa <i>Layout</i> Kartu Aksi.....	95
Gambar 4.21 <i>Paper Prototyping</i> .....	97
Gambar 4.22 <i>Layout</i> Permainan.....	98
Gambar 4.23 Sketsa <i>Key Visual</i> .....	99
Gambar 4.24 <i>Color Pallete Earth Tone</i> .....	99
Gambar 4.25 Hasil <i>Render Key Visual</i> .....	100
Gambar 4.26 Referensi Alat Musik Tradisional Betawi.....	101
Gambar 4.27 <i>Color Pallete Key Visual</i> .....	101
Gambar 4.28 Perancangan Sketsa <i>Key Visual</i> Kedua.....	102
Gambar 4.29 Modifikasi Judul.....	102
Gambar 4.30 Desain Sub-Judul.....	103
Gambar 4.31 Proses Perancangan <i>Key Visual</i> .....	103
Gambar 4.32 Desain Final <i>Key Visual</i> .....	104
Gambar 4.33 Parade Ondel-Ondel Malam Hari.....	105
Gambar 4.34 Referensi Pakaian Ondel-Ondel.....	105
Gambar 4.35 Sketsa Ondel-Ondel.....	106
Gambar 4.36 Ilustrasi Ondel-Ondel.....	107
Gambar 4.37 Desain <i>Layout</i> Kartu.....	107
Gambar 4.38 Pemilihan Warna Kartu.....	108
Gambar 4.39 Desain Kartu Utama.....	108
Gambar 4.40 Desain Kartu Aksi Ondel-Ondel.....	109
Gambar 4.41 Desain Kartu Aksi Alat Musik.....	110

Gambar 4.42 Desain Belakang Kartu.....	111
Gambar 4.43 Komponen Manik-Manik.....	112
Gambar 4.44 Proses Poster Promosi.....	112
Gambar 4.45 <i>Prototype Day</i> .....	113
Gambar 4.46 Revisi Warna.....	117
Gambar 4.47 Perubahan Kombinasi Warna.....	118
Gambar 4.48 Revisi Kartu Utama.....	118
Gambar 4.49 Revisi Kartu Aksi Ondel-Ondel.....	119
Gambar 4.50 Revisi Kartu Aksi Alat Musik.....	120
Gambar 4.51 Penambahan Komponen Poin.....	121
Gambar 4.52 Perubahan <i>Layout</i> Permainan.....	122
Gambar 4.53 Sketsa Desain <i>Packaging</i> .....	123
Gambar 4.54 <i>Mockup Packaging</i> .....	124
Gambar 4.55 Jaring-Jaring <i>Packaging</i> .....	124
Gambar 4.56 <i>Margin</i> Buku Panduan.....	125
Gambar 4.57 Pemilihan <i>Font Body Text</i> .....	126
Gambar 4.58 Desain Buku Panduan Bermain.....	126
Gambar 4.59 Desain Buku Panduan untuk Guru dan Orang Tua.....	127
Gambar 4.60 Desain dan <i>Mockup</i> Pensil.....	128
Gambar 4.61 Desain dan <i>Mockup</i> Penghapus.....	129
Gambar 4.62 Desain dan <i>Mockup</i> Buku Tulis.....	130
Gambar 4.63 Desain dan <i>Mockup</i> Stiker.....	131
Gambar 4.64 <i>DIY Papercraft</i> Ondel-Ondel.....	132
Gambar 4.65 Poster Promosi Media Sekunder.....	133
Gambar 4.66 <i>Beta Test</i> .....	135
Gambar 4.67 Analisis Logo.....	140
Gambar 4.68 Anatomi Kartu Utama.....	142
Gambar 4.69 Analisis Kartu Utama.....	143
Gambar 4.70 Analisis Kartu Aksi.....	146
Gambar 4.71 Anatomi Kartu Aksi.....	147
Gambar 4.72 Analisis Komponen Manik-Manik.....	149
Gambar 4.73 <i>Cover</i> Buku Panduan untuk Pembimbing.....	150
Gambar 4.74 <i>Game States and Game Views</i> Parade Ondel-Ondel.....	151
Gambar 4.75 Tampilan Permainan Parade Ondel-Ondel.....	152
Gambar 4.76 <i>Cover</i> Buku Panduan Bermain.....	153
Gambar 4.77 <i>Mockup</i> Buku Panduan.....	154
Gambar 4.78 Anatomi Halaman Buku Panduan.....	155
Gambar 4.79 Perbedaan <i>Balance</i> pada <i>Cover</i> dan Isi Buku Panduan.....	156
Gambar 4.80 Analisis <i>Packaging</i> .....	157
Gambar 4.81 Analisis <i>Box Packaging</i> .....	158
Gambar 4.82 Analisis Desain Pensil.....	160
Gambar 4.83 Analisis Desain Penghapus.....	161
Gambar 4.84 Analisis Desain Buku Tulis.....	162
Gambar 4.85 Analisis Desain Stiker.....	163
Gambar 4.86 Analisis <i>DIY Papercraft</i> .....	163



Gambar 4.87 Analisis Poster Permainan Parade Ondel-Ondel..... 164  
Gambar 4.88 Analisis Poster Promosi Media Sekunder ..... 165



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	178
Lampiran Form Bimbingan.....	183
Lampiran Surat Izin Penelitian 1.....	185
Lampiran Surat Izin Penelitian 2.....	186
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> 1 .....	187
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> 2 .....	188
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i> .....	189
Lampiran Kuesioner.....	190
Lampiran Transkrip Wawancara 1 .....	197
Lampiran Transkrip Wawancara 2.....	208

