

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
LAPISAN ATMOSFER BUMI UNTUK KELAS 10 SMA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Dennisa Angelica

00000054172

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI
LAPISAN ATMOSFER BUMI UNTUK KELAS 10 SMA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Dennisa Angelica

00000054172

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 : Dennisa Angelica
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054172
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI LAPISAN ATMOSFER
BUMI UNTUK KELAS 10 SMA**

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, 1 Juli 2025



(Dennisa Angelica)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI LAPISAN ATMOSFER BUMI UNTUK KELAS 10 SMA

Oleh

Nama Lengkap : Dennisa Angelica
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054172
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

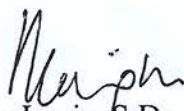
Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

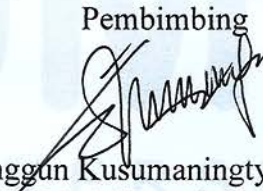
Ketua Sidang


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

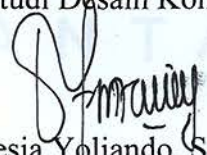
Penguji


Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/ 039375

Pembimbing


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

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 : Dennisa Angelica
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054172
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
MENGENAI LAPISAN ATMOSFER
BUMI UNTUK KELAS 10 SMA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ 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, 1 Juli 2025



(Dennisa Angelica)

* 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 dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih dan rahmat-Nya, penulis dapat mengerjakan dan menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI LAPISAN ATMOSFER BUMI UNTUK KELAS 10 SMA dengan baik.

Topik ini dipilih karena pembelajaran lapisan atmosfer bumi merupakan materi yang berhubungan dengan kehidupan nyata, maka dari itu peserta didik perlu mengenal karakteristik masing-masing lapisan atmosfer bumi, dan media pembelajaran yang digunakan masih belum cukup dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 10, serta keseluruhan peserta didik masih pasif dalam pembelajaran. Perancangan *board game* mengenai lapisan atmosfer bumi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan mendorong pembelajaran yang kolaboratif di kelas.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah memberikan dukungan, bimbingan, dan arahan yang memungkinkan penulis menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Marcellina Tri Indarwati, selaku narasumber yang telah membantu saya dalam melengkapi informasi terkait topik perancangan untuk tugas akhir ini.
6. Krisna Hartanti, selaku narasumber yang telah membantu saya dalam melengkapi informasi terkait topik perancangan untuk tugas akhir ini.

7. Dyan Rachmatullah, selaku narasumber yang telah membantu saya dalam melengkapi informasi terkait topik perancangan untuk tugas akhir ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Pacar saya yang telah memberikan bantuan dukungan moral, bantuan, dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan saya yang telah memberikan motivasi, masukan, dan bantuan dalam proses tugas akhir ini.
11. Vendor percetakan yang selalu siap sedia melayani cetak produk terkait perancangan tugas akhir ini.

Penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara, pelajar kelas 10 SMA, dan mahasiswa lain yang akan melakukan perancangan dengan topik serupa.

Tangerang, 1 Juli 2025



(Dennisa Angelica)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAI LAPISAN ATMOSFER BUMI UNTUK KELAS 10 SMA

(Dennisa Angelica)

ABSTRAK

Lapisan atmosfer bumi merupakan salah satu lingkup dari materi lingkungan geosfer di Kelas 10 SMA. Jika peserta didik tidak mempelajari lapisan atmosfer bumi dengan baik, mereka akan kesulitan memahami karakteristik lapisan atmosfer. Hal tersebut tentu bertolak belakang dengan capaian belajar geografi Kurikulum Merdeka. Penyebab dari kesulitan tersebut adalah bahasan materi yang terlalu luas dan memiliki konsep yang abstrak. Faktor lainnya adalah media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi interaktif berupa *board game* yang dapat membantu pelajar SMA kelas 10 memahami karakteristik lapisan atmosfer bumi secara kolaboratif. *Board game* dipilih sebagai solusi media karena mekanisme permainannya yang melibatkan interaksi sosial dan kolaborasi. Metode perancangan yang digunakan adalah *Playcentric Design* yang meliputi tahap *Ideation*, *Prototyping*, dan *Playtesting*. Mekanisme *board game* berfokus pada kemampuan menghafal dan kerja sama tim, yang dimana pemain dibagi menjadi dua tim untuk berkompetisi. Komponen kartu pada *board game* menerapkan visual metafora, dengan tujuan meningkatkan retensi visual pada peserta didik. Hasil perancangan *board game* ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan setelah bermain sebesar 42,8%. Strategi promosi *board game* adalah dengan menggunakan media sekunder berupa poster, *booth*, dan *merchandise*. Media sekunder berperan untuk mempromosikan *board game* dan meningkatkan minat para pendidik untuk menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kata kunci: atmosfer, edukasi, pelajar, *board game*, kolaboratif

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGNING A BOARD GAME ABOUT EARTH'S
ATMOSPHERIC LAYERS FOR 10TH GRADE
HIGH SCHOOL STUDENTS***

(Dennisa Angelica)

ABSTRACT (English)

The Earth's atmospheric layers are one of the topics covered in the geosphere environmental studies curriculum for 10th grade high school students. If students do not study the Earth's atmospheric layers thoroughly, they will have difficulty understanding the characteristics of these layers. This is contrary to the learning outcomes of the Merdeka Curriculum for geography subject. The cause of this difficulty is that the material covered is too broad and has abstract concepts. Another factor is that the learning media are uninteresting and not interactive. Therefore, this study aims to design interactive information media in the form of a board game that can help 10th grade high school students understand the characteristics of the Earth's atmospheric layers collaboratively. Board games were chosen as the media solution because their gameplay involves social interaction and collaboration. The design method used is Playcentric Design, which includes the stages of Ideation, Prototyping, and Playtesting. The board game's mechanism focuses on memory skills and teamwork, where players are divided into two teams to compete. The card components of the board game use visual metaphors to enhance visual retention among students. The results of the board game design show a 42.8% increase in knowledge after playing. The promotion strategy for the board game involves using secondary media such as posters, booths, and merchandise. Secondary media play a role in promoting the board game and increasing educators' interest in using interactive learning media.

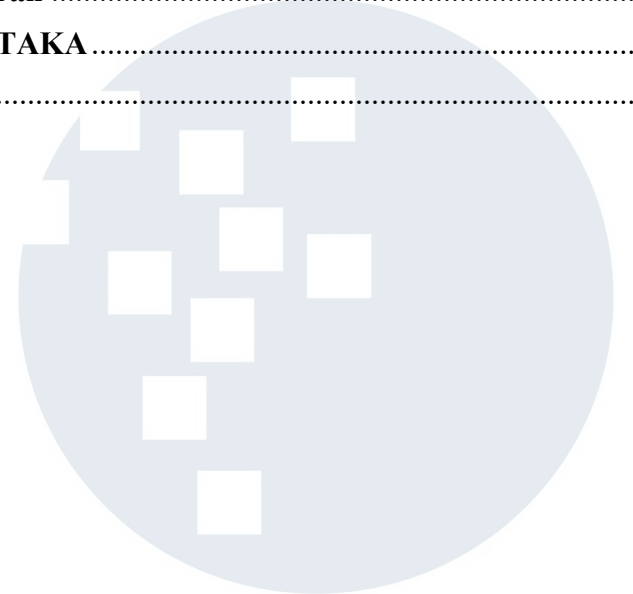
Keywords: *atmosphere, education, student, board game, collaborative*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 <i>Board Game</i>	4
2.1.1 Manfaat <i>Board Game</i>	4
2.1.2 Prinsip Perancangan <i>Board Game</i>	5
2.1.3 Komponen <i>Board Game</i>	7
2.1.4 Elemen Formal <i>Board Game</i>	13
2.1.5 Jenis <i>Board Game</i>	25
2.1.6 Desain pada <i>Board Game</i>	29
2.2 Majas Perbandingan.....	45
2.2.1 Jenis Majas Perbandingan	46
2.2.2 Efektivitas Penggunaan Majas Perbandingan	46
2.3 Lapisan Bumi dalam Ilmu Geografi.....	47
2.3.1 Atmosfer Bumi	47
2.4 Indikator Capaian Pembelajaran	51

2.5 Metode Pembelajaran.....	52
2.5.1 Prinsip Pendidikan di Era Revolusi 4.0	53
2.5.2 Jenis Metode Pembelajaran	53
2.6 Media Pembelajaran.....	55
2.6.1 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	55
2.6.2 Fungsi Media Pembelajaran	56
2.6.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	57
2.7 Pelajar SMA Kelas 10.....	57
2.7.1 Karakteristik	58
2.7.2 Perkembangan Kognitif.....	59
2.7.3 Gaya Belajar	59
2.8 Penelitian Relevan.....	60
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	64
3.1 Subjek Perancangan	64
3.1.1 Primer.....	64
3.1.2 Sekunder	65
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	67
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	69
3.3.1 Observasi.....	69
3.3.2 Wawancara	74
3.3.3 Kuesioner	78
3.3.4 <i>Focus Group Discussion</i>	86
3.3.5 Studi Eksisting.....	89
3.3.6 Studi Referensi	90
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	91
4.1 Hasil Perancangan	91
4.1.1 <i>Ideation</i>	91
4.1.2 <i>Prototyping</i>	163
4.1.3 <i>Playtesting</i>	197
4.1.4 Kesimpulan Perancangan.....	204
4.2 Pembahasan Perancangan.....	205
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	205

4.2.2 Analisis Media Utama.....	214
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	230
4.2.4 Anggaran.....	234
BAB V PENUTUP.....	236
5.1 Simpulan	236
5.2 Saran	237
DAFTAR PUSTAKA.....	xxi
LAMPIRAN.....	xxvi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	60
Tabel 3.1 Kuesioner Data Responden.....	79
Tabel 3.2 Kuesioner Pemahaman Materi.....	80
Tabel 3.3 Kuesioner Uji Pengetahuan.....	82
Tabel 3.4 Kuesioner Identifikasi Media.....	83
Tabel 3.5 Kuesioner <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	85
Tabel 4.1 Usia Responden.....	112
Tabel 4.2 Jenis Kelamin Responden.....	112
Tabel 4.3 Domisili Responden.....	113
Tabel 4.4 Materi Geografi yang Menurut Responden Sulit.....	113
Tabel 4.5 Tingkat Kebosanan Pelajaran Geografi.....	114
Tabel 4.6 Cara Responden Mempelajari Geografi.....	114
Tabel 4.7 Pengetahuan Responden Mengenai Lapisan Atmosfer Bumi.....	115
Tabel 4.8 Sumber Responden Mempelajari Lapisan Atmosfer Bumi.....	115
Tabel 4.9 Tingkat Pemahaman Lapisan Atmosfer Bumi.....	116
Tabel 4.10 Tingkat Kepentingan Lapisan Atmosfer Bumi.....	116
Tabel 4.11 Tingkat Kesulitan Lapisan Atmosfer Bumi.....	117
Tabel 4.12 Bentuk Kesulitan Mempelajari Lapisan Atmosfer Bumi.....	118
Tabel 4.13 Uji Pengetahuan Karakteristik Lapisan Stratosfer.....	118
Tabel 4.14 Uji Pengetahuan Nama Lapisan di antara Mesosfer dan Termosfer.....	119
Tabel 4.15 Media yang sering Digunakan untuk Belajar.....	119
Tabel 4.16 Media yang sering Digunakan untuk Belajar Lapisan Atmosfer.....	120
Tabel 4.17 Tingkat Rasa Suka terhadap Media Pembelajaran.....	121
Tabel 4.18 Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran.....	121
Tabel 4.19 Perolehan Kendala pada Penggunaan Media.....	122
Tabel 4.20 Faktor Pertimbangan Penggunaan Media Informasi.....	122
Tabel 4.21 Tingkat Ketertarikan pada Media Belajar Interaktif.....	123
Tabel 4.22 Spesifikasi Studi Eksisting 1.....	126
Tabel 4.23 Analisis SWOT Studi Eksisting 1.....	128
Tabel 4.24 Spesifikasi Studi Eksisting 2.....	129
Tabel 4.25 Analisis SWOT Studi Eksisting 2.....	131
Tabel 4.26 Analisis SWOT Studi Eksisting 3.....	133
Tabel 4.27 Spesifikasi Studi Eksisting 4.....	135
Tabel 4.28 Analisis SWOT Studi Eksisting 4.....	136
Tabel 4.29 Seleksi <i>Keywords</i>	147
Tabel 4.30 Rentang Skor Skala Likert.....	198
Tabel 4.31 Hasil <i>Alpha Test</i>	199
Tabel 4.32 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	207
Tabel 4.33 Analisis Kartu Atmosfer.....	218
Tabel 4.34 Anggaran Produksi <i>Board Game</i>	234

Tabel 4.35 Anggaran Produksi Media Sekunder dan Pemasaran	235
---	-----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dadu dalam <i>Board Game</i>	7
Gambar 2.2 Kartu dari Agent Avenue	8
Gambar 2.3 Bidak dari Agent Avenue	9
Gambar 2.4 Papan dari Agent Avenue	10
Gambar 2.5 Ubin dari Terraforming Mars	11
Gambar 2.6 Mata Uang Monopoly	11
Gambar 2.7 Sumber Daya dalam <i>Board Game Village</i>	12
Gambar 2.8 Alat dalam Escape Room: The Game	12
Gambar 2.9 <i>Rulebook</i> Jambo	13
Gambar 2.10 Token dalam Dune	13
Gambar 2.12 <i>Board Game Capture: Marvel Studios</i>	15
Gambar 2.13 <i>Board Game Chase: Chase</i>	16
Gambar 2.14 <i>Board Game Racing: Heat: Pedal to the Metal</i>	16
Gambar 2.15 <i>Board Game Alignment: TKG ARENA: Cosmic Alignments</i>	17
Gambar 2.16 <i>Board Game Rescue: Rocket Rescue</i>	18
Gambar 2.17 <i>Board Game Forbidden Act: Taboo</i>	19
Gambar 2.18 <i>Board Game Construction: Architects of the West Kingdom</i>	20
Gambar 2.19 <i>Board Game Solution: Clue</i>	20
Gambar 2.20 <i>Board Game Exploration: Lost Ruins of Arnak</i>	21
Gambar 2.20 <i>Board Game Outwit: Secret Hitler</i>	22
Gambar 2.21 <i>Board Game Enchanted Forest</i>	25
Gambar 2.22 <i>Board Game Prophecy</i>	26
Gambar 2.23 <i>Board Game A Feast for Odin</i>	26
Gambar 2.24 <i>Board Game RoboRally</i>	27
Gambar 2.25 <i>Board Game San Juan</i>	28
Gambar 2.26 <i>Board Game Spirit Island</i>	29
Gambar 2.27 <i>Resemblance Icon</i> dalam <i>Board Game</i>	31
Gambar 2.28 <i>Resemblance Icon</i> dalam <i>Board Game</i>	31
Gambar 2.29 <i>Arbitrary Icon</i> dalam <i>Board Game</i>	32
Gambar 2.30 <i>Board Game Hey Robot</i>	33
Gambar 2.31 <i>Board Game Calling All Cars</i>	33
Gambar 2.32 <i>Board Game Carcassonne</i>	34
Gambar 2.33 <i>Board Game Bill & Tedd's Riff in Time</i>	35
Gambar 2.34 Warna Monokrom	36
Gambar 2.35 Warna Monokrom pada <i>Board Game</i>	36
Gambar 2.36 Warna Analogus	37
Gambar 2.37 Warna Analogus pada <i>Board Game</i>	37
Gambar 2.38 Warna Komplementer	38
Gambar 2.39 Warna Komplementer pada <i>Board Game</i>	38
Gambar 2.40 Warna Komplementer- <i>split</i>	39

Gambar 2.41 Warna Komplementer- <i>split</i> pada <i>Board Game</i>	39
Gambar 2.42 Warna <i>Triadic</i>	40
Gambar 2.43 Warna <i>Triadic</i> pada <i>Board Game</i>	40
Gambar 2.44 Logo <i>Letterform</i> pada <i>Board Game</i>	43
Gambar 2.45 Logo <i>Wordmark</i> pada <i>Board Game</i>	43
Gambar 2.46 <i>Packaging two-piece box</i> pada <i>Board Game</i>	44
Gambar 2.47 Lapisan Atmosfer Bumi	50
Gambar 2.48 Tabel Komposisi Gas Atmosfer Bumi	50
Gambar 2.49 Indikator Capaian Pembelajaran Geografi	52
Gambar 3.1 Lembar Observasi AEIOU	70
Gambar 4.1 Ruang Kelas 10 di SMAK Menara Tirza	92
Gambar 4.2 Suasana Kelas di SMAK Menara Tirza	94
Gambar 4.3 Situasi Kelas Setelah Eksperimen di SMAK Menara Tirza.....	94
Gambar 4.4 Interaksi dalam Kelas di SMAK Menara Tirza.....	95
Gambar 4.5 Interaksi dalam Kelas di SMAK Menara Tirza.....	95
Gambar 4.6 Objek Pembelajaran di SMAK Menara Tirza	96
Gambar 4.7 Proyektor Kelas di SMAK Menara Tirza.....	97
Gambar 4.8 Murid di SMAK Menara Tirza.....	97
Gambar 4.9 Murid di SMAK Menara Tirza.....	98
Gambar 4.10 Observasi Kelas 10 di SMA Tarakanita GS.....	99
Gambar 4.11 Suasana Kelas di SMA Tarakanita GS.....	99
Gambar 4.12 Aktivitas Tanya Jawab di SMA Tarakanita GS	100
Gambar 4.13 Guru Mengajar di SMA Tarakanita GS	100
Gambar 4.14 Suasana Kelas di SMA Tarakanita GS.....	101
Gambar 4.15 Guru Menegur Murid di SMA Tarakanita GS	102
Gambar 4.16 Guru Mengajar di SMA Tarakanita GS	103
Gambar 4.17 Wawancara dengan Guru Geografi Kelas 10.....	104
Gambar 4.18 Wawancara dengan Guru BK Kelas 10.....	106
Gambar 4.19 Wawancara dengan Ahli <i>Board Game</i>	109
Gambar 4.20 FGD dengan Pelajar Kelas 10	123
Gambar 4.21 Sampul Buku Ensiklopedia Bumi untuk Anak Cerdas	127
Gambar 4.22 Isi Buku Ensiklopedia Bumi untuk Anak Cerdas.....	127
Gambar 4.23 Sampul Buku Geografi 1 SMA Kelas X Peminatan	129
Gambar 4.24 Isi Buku Geografi 1 SMA Kelas X Peminatan	130
Gambar 4.25 Isi Buku Geografi 1 SMA Kelas X Peminatan	130
Gambar 4.26 Profil YouTube <i>Channel</i> Kok Bisa?	132
Gambar 4.27 Video YouTube <i>Channel</i> Kok Bisa?.....	133
Gambar 4.28 <i>Cover Board Game</i> EMISI.....	135
Gambar 4.29 Kartu <i>Board Game</i> EMISI	136
Gambar 4.30 <i>Card Game</i> Here to Slay	138
Gambar 4.31 <i>Board Game</i> Here to Slay	139
Gambar 4.32 <i>Board Game</i> Flamecrest.....	140
Gambar 4.33 Komponen <i>Board Game</i> Flamecrest.....	141

Gambar 4.34 <i>Board Game</i> Dixit	142
Gambar 4.35 Komponen Dixit.....	143
Gambar 4.36 <i>Mind Map</i> Perancangan.....	146
Gambar 4.37 <i>Big Ideas</i> Perancangan	148
Gambar 4.38 <i>Moodboard</i> dan Referensi Perancangan	150
Gambar 4.39 Perancangan Mekanisme Permainan.....	153
Gambar 4.40 Perancangan Mekanisme Permainan.....	154
Gambar 4.41 Perancangan Mekanisme Permainan Final	155
Gambar 4.42 <i>Gameflow</i> Mekanisme Permainan Final	156
Gambar 4.43 List Kartu Tantangan.....	162
Gambar 4.44 List Kartu Efek	162
Gambar 4.45 Prototipe Kertas.....	163
Gambar 4.46 Uji Mekanisme Prototipe Kertas	164
Gambar 4.47 <i>Typeface</i> Tovari Sans	165
Gambar 4.48 <i>Typeface</i> Allen Sans	165
Gambar 4.49 Proses Eksplorasi Nama <i>Board Game</i>	166
Gambar 4.50 Referensi Logo <i>Board Game</i>	166
Gambar 4.51 Alternatif Logo <i>Board Game</i>	167
Gambar 4.52 Stilasi Logo Terpilih.....	167
Gambar 4.53 Digitalisasi Logo	168
Gambar 4.54 Pewarnaan Logo.....	168
Gambar 4.55 Finalisasi Logo	169
Gambar 4.56 Gaya Ilustrasi Dixit	169
Gambar 4.57 Referensi Ilustrasi Kartu Atmosfer	170
Gambar 4.58 Sketsa Kartu Lapisan Troposfer.....	171
Gambar 4.59 Proses Ilustrasi Kartu Atmosfer	172
Gambar 4.60 Ilustrasi Kartu Atmosfer Lapisan Troposfer	172
Gambar 4.61 Ilustrasi Kartu Lapisan Stratosfer.....	173
Gambar 4.62 Ilustrasi Kartu Lapisan Mesosfer	174
Gambar 4.63 Ilustrasi Kartu Lapisan Termosfer.....	175
Gambar 4.64 Ilustrasi Kartu Lapisan Termosfer.....	176
Gambar 4.65 Desain Sisi Belakang Kartu.....	177
Gambar 4.66 <i>Layout</i> Kartu Efek dan Tantangan	177
Gambar 4.67 Proses Desain Kartu Efek.....	178
Gambar 4.68 Desain Kartu Efek dan Tantangan	178
Gambar 4.69 Referensi Papan Permainan.....	179
Gambar 4.70 Sketsa Papan Permainan.....	180
Gambar 4.71 Sketsa Final Papan Permainan	180
Gambar 4.72 <i>Rendering</i> Papan Permainan	181
Gambar 4.73 Hasil Final Papan Permainan	182
Gambar 4.74 Sketsa Token Koin	183
Gambar 4.75 Desain Token Koin.....	183
Gambar 4.76 Referensi Bidak.....	184

Gambar 4.77 Sketsa Bidak.....	184
Gambar 4.78 Hasil Final Desain Bidak	184
Gambar 4.79 <i>Layout Rulebook</i> A4 Trifold Belakang	185
Gambar 4.80 <i>Layout Rulebook</i> A4 Trifold Depan	186
Gambar 4.81 Proses Pengerjaan <i>Rulebook</i> A4 Trifold	186
Gambar 4.82 Proses Pengerjaan <i>Rulebook</i> Final	187
Gambar 4.83 <i>Dieline Packaging</i>	188
Gambar 4.84 Referensi <i>Packaging</i>	188
Gambar 4.85 Sketsa Tutup <i>Packaging</i>	189
Gambar 4.86 Desain <i>Packaging</i>	189
Gambar 4.87 Proses Pembuatan <i>Mockup</i> Papan Permainan	190
Gambar 4.88 <i>Grid</i> pada Poster	191
Gambar 4.89 Desain Poster	191
Gambar 4.90 Proses <i>Mockup Booth</i>	192
Gambar 4.91 Desain <i>Banner Backdrop</i>	192
Gambar 4.92 Desain Poster untuk <i>Booth</i>	193
Gambar 4.93 <i>Standee Booth</i>	193
Gambar 4.94 <i>Mockup Booth</i>	194
Gambar 4.95 Proses Desain Gantungan Kunci	194
Gambar 4.96 Desain Gantungan Kunci	195
Gambar 4.97 Sketsa Stiker	195
Gambar 4.98 Desain Stiker	195
Gambar 4.99 Proses Desain <i>Cover Notebook A5</i>	196
Gambar 4.100 Desain <i>Cover Notebook A5</i>	196
Gambar 4.101 Desain <i>Tote Bag</i>	197
Gambar 4.102 Desain Baju	197
Gambar 4.103 Kegiatan <i>Alpha Test</i>	198
Gambar 4.104 Desain <i>Rulebook</i> Sebelum Revisi	201
Gambar 4.105 Desain <i>Rulebook</i> Setelah Revisi	202
Gambar 4.106 Desain <i>Rulebook</i> Setelah Revisi	202
Gambar 4.107 Desain Katalog Kartu Sebelum Revisi	203
Gambar 4.108 Desain Katalog Kartu Setelah Revisi	203
Gambar 4.109 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	205
Gambar 4.110 FGD saat <i>Beta Test</i>	208
Gambar 4.111 Observasi <i>Beta Test</i>	212
Gambar 4.112 Analisis Logo	214
Gambar 4.113 Analisis Mekanisme Permainan	216
Gambar 4.114 Analisis Kartu Atmosfer	218
Gambar 4.115 Analisis Kartu Efek dan Tantangan	221
Gambar 4.116 Anatomi Kartu Efek dan Tantangan	222
Gambar 4.117 Analisis Papan Permainan	223
Gambar 4.118 Analisis Bidak Permainan	225
Gambar 4.119 Analisis Token Permainan	226

Gambar 4.120 Analisis <i>Rulebook</i>	227
Gambar 4.121 <i>Margin Rulebook</i>	227
Gambar 4.122 Analisis <i>Packaging</i>	228
Gambar 4.123 Jaring-jaring <i>Packaging</i>	229
Gambar 4.124 Proporsi Visual <i>Packaging</i>	230
Gambar 4.125 Analisis Media Sekunder Poster	231
Gambar 4.126 Analisis Media Sekunder <i>Booth</i>	232
Gambar 4.127 Analisis Media Sekunder Stiker.....	232
Gambar 4.128 Analisis Media Sekunder Gantungan Kunci	233
Gambar 4.129 Analisis Media Sekunder <i>Merchandise Bundle</i>	233



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	xxvi
Lampiran B Form Bimbingan	xxviii
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i> (Wawancara)	xxx
Lampiran D <i>Non-Disclosure Agreement</i> (FGD)	xxxiv
Lampiran E <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxxv
Lampiran F Hasil Kuesioner	xxxvi
Lampiran G Kuesioner <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	xliii
Lampiran H Transkrip Wawancara dengan Desainer <i>Board Game</i>	xlix
Lampiran I Transkrip Wawancara dengan Guru Geografi Kelas 10	lxi
Lampiran J Transkrip Wawancara dengan Guru BK Kelas 10	lxxii
Lampiran K Transkrip FGD dengan Pelajar Kelas 10	lxxxv
Lampiran L Transkrip FGD <i>Beta Test</i>	ci

