

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Shanika Karin
00000055290**

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Shanika Karin

00000055290

**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 : Shanika Karin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055290
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK

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, 13 Desember 2024



Shanika Karin

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK

Oleh
Nama Lengkap : Shanika Karin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055290
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

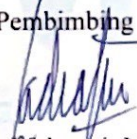
Ketua Sidang


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

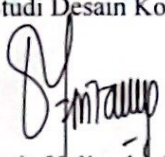
Penguji


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

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 : Shanika Karin
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055290
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN
SOSIAL ANAK

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, 11 Oktober 2024



Shanika Karin

* 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 ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan berkatnya karena penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul Perancangan *Board Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak. Tugas akhir ini disusun sebagai syarat untuk melanjutkan Tugas Akhir dalam memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Sebagai makhluk sosial, tentunya penting bagi manusia untuk memiliki keterampilan sosial yang cukup. Keterampilan sosial adalah kemampuan manusia untuk memahami perasaan, berkomunikasi, serta beradaptasi dengan lingkungan yang harus dilatih semenjak anak berusia dini dan terus dikembangkan hingga dewasa. Namun pada kenyataannya, masih banyak anak yang memiliki keterampilan sosial rendah dan juga melakukan keterampilan sosial yang kurang tepat. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial anak adalah melalui permainan yang membuat anak bersosialisasi serta bekerja sama dalam kelompok. Maka dari itu, penulis merancang permainan dengan media *board game* kooperatif untuk anak berusia 7-11 tahun dengan harapan bisa meningkatkan keterampilan sosial anak. Tidak hanya itu, tugas akhir ini juga disusun sebagai syarat untuk melanjutkan Tugas Akhir dalam memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang sudah mendukung dan terlibat secara langsung maupun tidak langsung dengan perancangan tugas akhir ini. Rasa terima kasih ini penulis ucapkan 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. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.

5. Natalia Lingga, S.Psi., M.M. sebagai narasumber yang telah memberikan informasi dan pandangan aspek psikologi tentang keterampilan sosial anak.
6. Teresia Dwi Rustini N, S.Pd.SD dan Nur Depti Nopianti, S.Pd.Gr sebagai guru sekolah dasar yang sudah bersedia menjadi narasumber dan membantu untuk menyebarkan kuesioner di sekolah dasar terkait.
7. Isa Rachmad Akbar, S.Mb. sebagai narasumber yang telah memberikan informasi terkait perancangan *board game*.
8. Keluarga saya khususnya ibu saya, yang telah memberikan bantuan penuh, dukungan material dan moral, dan selalu memberikan pengertian, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Jesslyn Jane, Erica Elaine, Jennifer Abigail, Clement Filbert dan Chrysanthia, yang sudah menemani, membantu, dan mendukung penulis selama masa perkuliahan hingga tugas akhir dapat diselesaikan.
10. Misellia Ikwan dan Maria Clarin sebagai teman yang selalu mendukung dan menemani dalam setiap proses serta memberikan penulis banyak kesempatan dan memori yang sangat menyenangkan sampai penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Audrey, Rachele, Aldwin, Billy, Adida, Axel, Sean, Kezia, Meilicia, dan Melvin sebagai teman terdekat yang sudah selalu mendukung penulis.

Penulis berharap dengan adanya karya ilmiah ini orang lain yang ingin merancang karya serupa dapat mendapat inspirasi serta referensi yang dibutuhkan. Penulis juga berharap semoga perancangan *board game* ini dapat membantu anak-anak berusia 7-11 tahun untuk meningkatkan keterampilan sosialnya.

Tangerang, 11 Oktober 2024



Shanika Karin

PERANCANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK

(Shanika Karin)

ABSTRAK

Keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, beradaptasi dengan lingkungan, serta memahami perasaan, sikap, dan perilaku, merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh seluruh manusia, termasuk anak-anak. Tetapi nyatanya masih banyak anak yang belum memiliki keterampilan sosial cukup, dikarenakan oleh penggunaan internet dan *gadget* yang masif, juga terdampak dari adanya pandemi. Padahal keterampilan sosial adalah hal yang krusial untuk dimiliki oleh anak-anak, setara dengan kemampuan akademik dan pengetahuan. Upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak harus dilakukan sedini mungkin karena akan lebih sulit dilakukan ketika anak beranjak dewasa. Meskipun begitu, keterampilan sosial bukanlah satu hal yang bisa diajarkan satu kali saja, tetapi harus secara terus-menerus dilatih dan dikembangkan seiring dengan tumbuh kembang anak. Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak adalah melalui permainan, dengan sifat natural anak yang lebih menyukai bermain daripada hanya mendengarkan atau membaca. Penelitian mengenai keterampilan sosial anak dilakukan melalui beberapa teknik seperti wawancara, *focus group discussion*, dan kuesioner. Sedangkan untuk merancang karya *board game* menggunakan tiga tahapan yaitu *conceptualization*, *prototyping*, dan *playtesting*. Penulis merancang *board game* kooperatif menggunakan kerja sama dalam kelompok untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 7-11 tahun.

Kata kunci: Permainan Papan, Kooperatif, Keterampilan Sosial, Anak-anak

BOARD GAME DESIGN TO ENHANCE SOCIAL SKILLS IN CHILDREN

(Shanika Karin)

ABSTRACT (English)

Social Skills, including the ability to communicate, adapt, and acknowledge one's feelings, manners, and nature, are essential for every human being, including children. However, many children do not have enough social skills due to the massive usage of gadget, internet consumption, and also the effects of the pandemic. Whereas social skills are crucial for children to develop, on par with academic abilities and knowledge. Efforts to improve children's social skills have to be done as early as possible since it would be more challenging once they reach adulthood. Moreover, social skills are not something that can be learned in a one-time effort, it is essential to continuously practice and develop these skills in line with a child's growth. One effective way to enhance children social skills is through games, as children naturally prefer playing over listening or reading. This research is conducted with several techniques, such as interviews, questionnaires, and focus group discussion. Meanwhile, the design of the board game involves three stages, which are conceptualization, prototyping, and playtesting. The author designed a cooperative board game utilizing teamwork to enhance social skills in children.

Keywords: Board Game, Cooperative, Social Skills, Children



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.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Board Game</i>	5
2.1.1 <i>Game Mechanic</i>	5
2.1.2 Elemen Formal dalam <i>Game</i>	5
2.1.3 Elemen Dramatis dalam <i>Game</i>	11
2.1.4 Klasifikasi <i>Board Game</i>	15
2.2 Desain Grafis	16
2.2.1 Elemen Desain	16
2.2.2 Prinsip Desain.....	19
2.2.3 Tipografi.....	20
2.2.4 Ilustrasi.....	21
2.3 Keterampilan Sosial	22
2.3.1 Kategori Keterampilan Sosial.....	22
2.3.2 Keterampilan Sosial pada Anak	23
2.3.3 Keterampilan Sosial dalam Permainan	24
2.4 Penelitian yang Relevan.....	25

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	28
3.1 Subjek Perancangan	28
3.1.1 Subjek Primer.....	28
3.1.2 Subjek Sekunder	29
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	30
3.2.1 <i>Conceptualization</i>	31
3.2.2 <i>Prototyping</i>	31
3.2.3 <i>Playtesting</i>	32
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	33
3.3.1 Wawancara	34
3.3.2 Kuesioner	40
3.3.3 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	45
4.1 Hasil Perancangan	45
4.1.1 <i>Conceptualization</i>	45
4.1.2 <i>Prototyping</i>	101
4.1.3 <i>Playtesting</i>	170
4.2 Pembahasan Perancangan.....	171
4.2.1 <i>Beta Test</i>	171
4.2.2 Analisis Desain.....	176
4.3 <i>Budgeting</i>	188
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN.....	190
5.1 Simpulan	190
5.2 Saran.....	191
DAFTAR PUSTAKA.....	193
LAMPIRAN.....	196

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pernyataan dalam Kuesioner	41
Tabel 4.1 Data SDN Budimulya tentang Media <i>Board Game</i>	61
Tabel 4.2 Data SD MBL tentang Media <i>Board Game</i>	66
Tabel 4.3 Data Hasil Tes <i>Prototype</i>	102
Tabel 4.4 Data Pembagian Ubin	108
Tabel 4.5 Data Konten Tantangan Kartu “Saatnya Tampil”	112
Tabel 4.6 Data Level Tantangan	119
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Mengenai Desain “Tenda Tawa”	145
Tabel 4.8 Saran Pemain untuk Desain “Tenda Tawa”	147
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Cara Bermain “Tenda Tawa”	148
Tabel 4.10 Saran Pemain untuk Cara Bermain “Tenda Tawa”	150
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Keterampilan Sosial “Tenda Tawa”	151
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Keseluruhan <i>Board Game</i> “Tenda Tawa”	153
Tabel 4.13 Perubahan Data Pembagian Ubin	155
Tabel 4.14 Perubahan Data Kartu "Saatnya Tampil"	156
Tabel 4.15 Perkiraan <i>Budgeting</i>	189



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Classic Dramatic Arc</i>	15
Gambar 2.2 Pengaplikasian Variasi Bentuk dalam Desain <i>Board Game</i>	16
Gambar 2.3 Contoh Skema Warna.....	17
Gambar 2.4 Contoh <i>Board Game</i> dengan Skema Warna Tetradic	18
Gambar 2.5 Hierarki Visual dalam Desain Kartu	19
Gambar 2.6 <i>Typeface Display</i> dalam Judul <i>Board Game</i>	21
Gambar 2.7 Gaya Ilustrasi Kartun dalam <i>Board Game</i>	22
Gambar 4.1 Wawancara dengan Natalia Lingga, S.Psi., M.M.	46
Gambar 4.2 Wawancara dengan Nur Depti Nopianti, S.Pd.Gr.....	50
Gambar 4.3 Wawancara dengan Teresia Dwi Rustini N, S.Pd.SD.....	53
Gambar 4.4 Wawancara dengan Isa Rachmad Akbar, S.Mb.....	56
Gambar 4.5 Penyebaran Kuesioner di SDN Budimulya.....	58
Gambar 4.6 Diagram Keterampilan Sosial Kelas 3	59
Gambar 4.7 Diagram Keterampilan Sosial Kelas 5	60
Gambar 4.8 Diagram Keterampilan Sosial Rata-Rata SDN Budimulya.....	60
Gambar 4.9 Penyebaran Kuesioner di SD MBL	63
Gambar 4.10 Diagram Keterampilan Sosial Kelas 3 SD MBL	64
Gambar 4.11 Diagram Keterampilan Sosial Kelas 5 SD MBL	64
Gambar 4.12 Diagram Keterampilan Sosial Kelas 6 SD MBL	65
Gambar 4.13 Diagram Keterampilan Sosial Rata-Rata SD MBL.....	66
Gambar 4.14 Diagram Perbandingan Antar Sekolah.....	68
Gambar 4.15 Diagram Perbandingan Antar Tingkat	69
Gambar 4.16 FGD dengan Orang Tua Anak	70
Gambar 4.17 <i>Packaging</i> “Social Skills Board Games”.....	73
Gambar 4.18 6 Papan Permainan dalam “Social Skills Board Games”.....	74
Gambar 4.19 Papan Permainan “Social Skills Board Games”	75
Gambar 4.20 “Social City” <i>Board Game</i>	76
Gambar 4.21 <i>Problem Meter</i> dalam “Social City”	78
Gambar 4.22 Kartu Skenario “Social City”	78

Gambar 4.23 Ilustrasi dalam “Social City”	79
Gambar 4.24 Box <i>Packaging</i> “Silly Street”	80
Gambar 4.25 Isi “Silly Street”	80
Gambar 4.26 Papan <i>Puzzle</i> “Silly Street”	81
Gambar 4.27 Design Promosi “Silly Street”	82
Gambar 4.28 Kartu Instruksi “Silly Street”	83
Gambar 4.29 Tipografi “Silly Street”	83
Gambar 4.30 <i>Board Game</i> “Outfoxed!”	84
Gambar 4.31 Papan Permainan “Outfoxed!”	84
Gambar 4.32 Instrumen Permainan “Outfoxed!”	86
Gambar 4.33 Kartu Permainan “Outfoxed!”	86
Gambar 4.34 <i>Board Game</i> “My First Castle Panic”	87
Gambar 4.35 <i>Packaging</i> “My First Castle Panic”	89
Gambar 4.36 Kartu <i>Board Game</i> “My First Castle Panic”	89
Gambar 4.37 Elemen Istana “My First Castle Panic”	90
Gambar 4.38 <i>Mind Map</i> Perancangan <i>Board Game</i>	91
Gambar 4.39 Alternatif <i>Big Idea</i>	92
Gambar 4.40 <i>Mood Board</i>	93
Gambar 4.41 <i>Reference Board</i>	93
Gambar 4.42 Alternatif <i>Stylescape</i>	94
Gambar 4.43 <i>Stylescape</i> Terpilih	94
Gambar 4.44 Opsi 1 Mekanisme Permainan	95
Gambar 4.45 Opsi 2 Mekanisme Permainan	96
Gambar 4.46 Mekanisme Permainan Final	97
Gambar 4.47 Elemen Permainan Final	98
Gambar 4.48 <i>Prototype Pen and Paper</i>	101
Gambar 4.49 Referensi Hewan untuk Ilustrasi	125
Gambar 4.50 Alternatif Sketsa Gaya Ilustrasi	125
Gambar 4.51 Sketsa Alternatif Gaya Warna	126
Gambar 4.52 Finalisasi Alternatif Gaya Warna	126
Gambar 4.53 Alternatif <i>Key Visual</i>	127

Gambar 4.54 <i>Color Palette</i>	128
Gambar 4.55 <i>Typeface</i> “Alpha Kind”	129
Gambar 4.56 <i>Typeface</i> “Jojoba”	129
Gambar 4.57 <i>Typeface</i> “Urbanist”	129
Gambar 4.58 Sketsa Seluruh Karakter	130
Gambar 4.59 Ilustrasi Seluruh Karakter	130
Gambar 4.60 Nama <i>Board Game</i>	131
Gambar 4.61 Sketsa Logo	131
Gambar 4.62 Proses Desain Logo 1	132
Gambar 4.63 Proses Desain Logo 2	132
Gambar 4.64 Logo “Tenda Tawa”	133
Gambar 4.65 Sketsa Alternatif Desain Kartu	134
Gambar 4.66 Digitalisasi Alternatif Desain Kartu	134
Gambar 4.67 Grid Kartu Karakter	135
Gambar 4.68 Sisi Belakang Kartu Karakter	136
Gambar 4.69 Alternatif Desain Kartu “Saatnya Tampil” dan “Stop Dulu”	136
Gambar 4.70 Grid Kartu “Stop Dulu”	137
Gambar 4.71 Grid Kartu “Saatnya Tampil”	137
Gambar 4.72 Sketsa Ubin	138
Gambar 4.73 Digitalisasi Ubin	138
Gambar 4.74 Grid Ubin	139
Gambar 4.75 Sisi Belakang Ubin	139
Gambar 4.76 Ubin “Saatnya Tampil”	140
Gambar 4.77 Ubin “Stop Dulu”	140
Gambar 4.78 Ubin Panggung PEDE	141
Gambar 4.79 Revisi Ubin Panggung PEDE	141
Gambar 4.80 Ubin AWAS	142
Gambar 4.81 Papan Area	142
Gambar 4.82 Roda Rolet	143
Gambar 4.83 Bintang	143
Gambar 4.84 Dokumentasi <i>Alpha Test</i> di <i>Prototype Day</i>	144

Gambar 4.85 Perbaikan Belakang Kartu "Saatnya Tampil" dan "Stop Dulu"	157
Gambar 4.86 Perbaikan Depan Kartu "Saatnya Tampil" dan "Stop Dulu"	158
Gambar 4.87 Perbaikan Ubin "Stop Dulu"	158
Gambar 4.88 Perbaikan Ubin "Saatnya Tampil"	159
Gambar 4.89 Desain <i>Cover</i> Buku Panduan Bermain.....	159
Gambar 4.90 Desain Halaman Komponen Permainan Buku Panduan Bermain	160
Gambar 4.91 Desain Halaman Cara Bermain Buku Panduan Bermain.....	160
Gambar 4.92 Desain <i>Cover</i> Buku Panduan untuk Orang Tua	161
Gambar 4.93 <i>Layout</i> Isi Buku Panduan untuk Orang Tua	161
Gambar 4.94 <i>Layout</i> Isi Box Kemasan	162
Gambar 4.95 Sketsa Box Kemasan.....	162
Gambar 4.96 Digitalisasi Alternatif Box Kemasan.....	163
Gambar 4.97 Desain Box Kemasan	163
Gambar 4.98 Sketsa Kasar Buku Cerita.....	164
Gambar 4.99 Sketsa Final Buku Cerita.....	165
Gambar 4.100 <i>Layout Spread</i> Buku Cerita	166
Gambar 4.101 Desain Buku Perilaku terkait Tugas.....	167
Gambar 4.102 Desain Buku Perilaku ke Diri Sendiri	168
Gambar 4.103 Desain Buku Perilaku Interpersonal.....	168
Gambar 4.104 Desain Buku Perilaku Lingkungan	169
Gambar 4.105 Desain Kemasan Pensil Warna	169
Gambar 4.106 Dokumentasi <i>Beta Test</i> 1.....	171
Gambar 4.107 Dokumentasi FGD <i>Beta Test</i> 1.....	172
Gambar 4.108 Dokumentasi <i>Beta Test</i> 2.....	174
Gambar 4.109 Dokumentasi FGD <i>Beta Test</i> 2.....	174
Gambar 4.110 Logo "Tenda Tawa"	176
Gambar 4.111 Karakter.....	177
Gambar 4.112 Sisi Belakang Ubin.....	178
Gambar 4.113 Sisi Depan Ubin	178
Gambar 4.114 Kartu Karakter.....	179
Gambar 4.115 Kartu "Saatnya Tampil"	180

Gambar 4.116 Kartu "Stop Dulu"	180
Gambar 4.117 Roda Rolet.....	181
Gambar 4.118 Papan Area	181
Gambar 4.119 <i>Cover</i> Buku Panduan Bermain.....	182
Gambar 4.120 Halaman Komponen Permainan.....	183
Gambar 4.121 Halaman Cara Bermain	183
Gambar 4.122 <i>Cover</i> Buku Panduan untuk Orang Tua	184
Gambar 4.123 Isi Buku Panduan untuk Orang Tua	185
Gambar 4.124 Box Kemasan	186
Gambar 4.125 Buku Cerita	187
Gambar 4.126 Pensil Warna	188



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Turnitin.....	196
Lampiran Form Bimbingan.....	197
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	199
Lampiran <i>Consent Form</i>	208
Lampiran Kuesioner.....	210
Lampiran Transkrip Wawancara.....	215
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	276
Lampiran Dokumentasi.....	287

