

**PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MENGENAI PERILAKU BERBOHONG UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Briana Florencia
00000055792**

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

**PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MENGENAI PERILAKU BERBOHONG UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Briana Florencia
00000055792**

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

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Briana Florencia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055792
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MENGENAI PERILAKU BERBOHONG
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, 20 Juni 2025



(Briana Florencia)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
MENGENAI PERILAKU BERBOHONG UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR**

Oleh

Nama Lengkap : Briana Florencia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055792
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

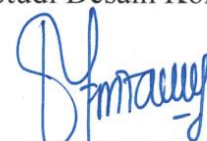
Penguji


Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Pembimbing


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

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 : Briana Florencia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055792
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI
MEDIA EDUKASI MENGENAI
PERILAKU BERBOHONG 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, 20 Juni 2025



(Briana Florencia)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa oleh karena Nya telah dilancarkan proses penulisan dan perancangan Tugas Akhir dengan kondisi baik, dan juga mengucapkan terima kasih kepada beberapa orang yang ikut serta dalam membantu melancarkan proses perancangan Tugas Akhir 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. Edo Tirtadarma, M.Ds. selaku Ketua Sidang yang telah menguji sesi sidang dan membantu terselesaikan nya tugas akhir ini.
5. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku Penguji yang telah menguji sesi sidang dan membantu terselesaikan nya tugas akhir ini.
6. Lia Herna, S.Sn., M.M. selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Para Narasumber yang telah bersedia untuk di wawancarai untuk memenuhi kebutuhan data laporan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah yang dirancang oleh penulis dapat membantu mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai referensi untuk penulisan laporan Tugas Akhir dengan perancangan media edukasi mengenai topik yang serupa,

Tangerang, 20 Juni 2025



(Briana Florencia)

PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI PERILAKU BERBOHONG UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

(Briana Florencia)

ABSTRAK

Perilaku berbohong definisi dari tindakan yang dilakukan seseorang untuk mengatakan suatu hal yang tidak sesuai dengan kebenarannya, yang berpeluang untuk dilakukan oleh segala usia termasuk pada usia anak-anak, kemampuan seorang anak untuk berbohong dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga dan sekolah sebagai lingkungan terdekat seorang anak, penulis mendapati beberapa fenomena kasus serius yang terjadi dan disebabkan oleh perilaku berbohong seorang anak, dan maraknya tindakan kriminal di Indonesia yang tidak kian membaik menandakan bahwa Pendidikan karakter moral kejujuran di Indonesia yang masih belum berhasil, dibuktikan melalui persentase *corruption index* Indonesia yang tidak membaik hingga tahun 2024, secara Kesimpulan didapati masalah sosial berupa keterbatasan pengetahuan anak usia 7-9 tahun mengenai perilaku berbohong dan dampak yang di timbulkan yang juga dikaitkan dengan masalah desain minimnya jenis *card game* yang menekankan tema atau edukasi mengenai perilaku berbohong. Terdapat beberapa media yang dapat digunakan untuk mengedukasi anak mengenai penumbuhan karakter kejujuran, namun karena usia anak cenderung rawan terdistraksi, fenomena tersebut menjadi tantangan dan motivasi penulis untuk melakukan perancangan sebuah media edukasi yang menyenangkan dan berfokus untuk mengedukasi anak-anak, maka dari itu perancangan tugas akhir dengan judul perancangan *card game* sebagai Upaya menumbuhkan karakter kejujuran anak sekolah dasar.

Kata kunci: Berbohong, Anak, Karakter, *Card Game*

***CARD GAME DESIGN AS EDUCATIONAL MEDIA
ON LYING BEHAVIOUR FOR ELEMENTARY
SCHOOL CHILDREN***

(Briana Florencia)

ABSTRACT (English)

Lying behavior is defined as an action taken by someone to say something that is not in accordance with the truth, which has the potential to be done by all ages including children, a child's ability to lie is influenced by family and school environmental factors as the closest environment of a child, the author found several serious case phenomena that occurred and were caused by a child's lying behavior, and the rampant criminal acts in Indonesia which are not getting better indicate that the education of honesty moral character in Indonesia which has not been successful, as evidenced by the percentage of Indonesia's corruption index which has not improved until 2024, in conclusion, a social problem was found in the form of limited knowledge of children aged 7-9 years regarding lying behavior and the impacts caused which are also associated with the problem of the design of the lack of types of card games that emphasize themes or education about lying behavior. There are several media that can be used to educate children about developing honesty characters, but because children tend to be prone to distraction, this phenomenon is a challenge and motivation for the author to design an educational media that is fun and focuses on educating children, therefore the design of the final assignment with the title designing a card game as an effort to foster honesty characters in elementary school children.

Keywords: *Lying, Child, Character, Card Game*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Card Game</i>.....	5
2.1.1 Elemen Perancangan <i>Card Game</i>	6
2.1.2 <i>Bartle Player Taxonomy</i>	29
2.1.3 Struktur Desain Kartu.....	31
2.2 Elemen Desain Visual <i>Card Game</i>	40
2.2.1 Garis	40
2.2.2 Bentuk	41
2.2.3 Ruang Positif dan Negatif.....	42
2.2.4 Pola	42
2.2.5 Hierarki.....	43
2.2.6 Keselarasan	44
2.2.7 Kesatuan.....	44
2.2.8 Ruang	45

2.2.9 Grid	46
2.2.10 Warna.....	47
2.2.11 Tipografi.....	55
2.2.12 Prinsip Desain.....	59
2.2.13 Ilustrasi.....	63
2.2.14 <i>Storytelling</i>	66
2.2.15 Literasi Visual.....	68
2.3 Perilaku Berbohong	68
2.3.1 Jenis Perilaku Berbohong.....	69
2.3.2 Faktor Berbohong	71
2.3.3 Motif Perilaku Berbohong Pada Anak.....	72
2.4 Perkembangan anak	73
2.4.1 Perkembangan Kognitif.....	73
2.4.2 Perkembangan Pola Berfikir Anak	73
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	74
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	80
3.1 Subjek Perancangan	80
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	82
3.2.1 <i>Ideation</i>	82
3.2.2 <i>Prototyping</i>	82
3.3.3 <i>Digital Prototyping</i>	83
3.3.4 <i>Playtesting</i>	83
3.3.5 <i>Functionality, Completeness, and Balance</i>	83
3.3.6 <i>Fun & Accesibility</i>	84
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	84
3.3.1 Wawancara	85
3.3.2 Observasi.....	100
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	101
3.3.4 Studi Eksisting.....	102
3.3.5 Studi Referensi	103
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	104
4.1 Hasil Pengumpulan Data	104

4.1.1 Ideation	104
4.1.2 Prototyping	171
4.1.3 Digital Prototyping	174
4.1.4 Playtesting.....	241
4.1.5 Functionality, Completeness, and Balance	242
4.1.6 Fun & Accessibility	246
4.1.7 Media Sekunder	246
4.1.8 Kesimpulan Perancangan.....	252
4.2 Pembahasan Perancangan.....	253
4.2.1 Beta Test	253
4.2.2 Analisis Logo.....	257
4.2.3 Analisis Kartu Skenario dan Pertanyaan	258
4.2.4 Analisis Kartu Opini	260
4.2.5 Analisis Poin	261
4.2.6 Analisis Packaging.....	262
4.2.7 Analisis Rulebook	263
4.2.8 Analisis Media Sekunder	263
4.2.4 Anggaran.....	266
BAB V PENUTUP.....	269
5.1 Simpulan	269
5.2 Saran.....	271
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xxiv

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	74
Tabel 4.1 Analisis SWOT Kartu Bintang Teladanku.....	141
Tabel 4.2 Analisis SWOT Kartu Belajar Mengenal Emosi	143
Tabel 4.3 Analisis SWOT <i>Board Game Moral Conflict</i>	145
Tabel 4.4 Analisis Gambaran Konsep Awal Permainan Ula-Ula.....	157
Tabel 4.5 Gambaran Revisi Konsep <i>Game</i> Sebelumnya	166
Tabel 4.6 Analisis Data Hasil <i>Alpha test</i>	243
Tabel 4.7 Anggaran Biaya Cetak Media Utama	266
Tabel 4.8 Anggaran Biaya Promosi Media Sekunder dan Desain	268



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ukuran Kartu Card Game	32
Gambar 2.2 Struktur Informasi Dalam Kartu	34
Gambar 2.3 Elemen Garis	43
Gambar 2.4 Elemen Bentuk	44
Gambar 2.5 Ruang <i>Positive</i> dan <i>Negative</i>	45
Gambar 2.6 Elemen Pola.....	46
Gambar 2.7 Elemen Hierarki	47
Gambar 2.8 Elemen Keselarasan	48
Gambar 2.9 Elemen Kesatuan.....	49
Gambar 2.10 Elemen Ruang	50
Gambar 2.11 <i>Column Grid</i>	51
Gambar 2.12 <i>Hierarchic Grid</i>	51
Gambar 2.13 Kumpulan Warna <i>Analogus</i>	53
Gambar 2.14 Kumpulan Warna <i>Komplementer</i>	54
Gambar 2.15 Kumpulan Warna <i>Split Komplementer</i>	54
Gambar 2.16 Kumpulan Warna <i>Triadic</i>	55
Gambar 2.17 Kumpulan Warna <i>Tetradic</i>	55
Gambar 2.18 Kumpulan Warna Dingin	56
Gambar 2.19 Kumpulan Warna Monokromatik	57
Gambar 2.20 Kumpulan Warna Hangat.....	58
Gambar 2.21 Warna Merah.....	58
Gambar 2.22 Warna Oranye	59
Gambar 2.23 Warna Kuning	59
Gambar 2.24 Warna Hijau	59
Gambar 2.25 Warna Biru	60
Gambar 2.26 Warna Ungu	60
Gambar 2.27 Warna Putih.....	61
Gambar 2.28 <i>Text Formality Placement</i>	62
Gambar 2.29 Font <i>Jungle Ranger</i>	63
Gambar 2.30 Font <i>Childos Semibold</i>	63
Gambar 2.31 Font <i>Childos Bold</i>	63
Gambar 2.32 Font <i>Childos Regular</i>	64
Gambar 2.33 Font <i>Childos Light</i>	65
Gambar 2.34 Visual <i>Hierarchy</i>	66
Gambar 2.35 Prinsip <i>Alignment</i>	67
Gambar 2.36 Teknik <i>Repetition</i>	67
Gambar 2.37 Teknik Menciptakan Konfigurasi.....	68
Gambar 2.38 Prinsip <i>Space</i>	69
Gambar 2.39 Gaya Visual <i>Cartoon Art</i>	70
Gambar 2.40 Gaya Visual <i>Naïve Art</i>	71
Gambar 2.41 Contoh Karakter Hewan.....	81
Gambar 4.1 Dokumentasi wawancara Guru Sekolah Dasar Negeri	113
Gambar 4.2 Dokumentasi wawancara Guru Sekolah Dasar Swasta.....	115

Gambar 4.3 Dokumentasi hasil wawancara dengan Psikolog Anak.....	117
Gambar 4.4 Dokumentasi Wawancara Dengan Orang Tua Pertama.....	121
Gambar 4.5 Dokumentasi Wawancara Dengan Orang Tua Pedua	122
Gambar 4.6 Dokumentasi Wawancara Dengan <i>Illustrator</i> Buku Cerita Anak...	124
Gambar 4.7 Dokumentasi Wawancara Ahli <i>Tabletop Game</i>	125
Gambar 4.8 Observasi Anak Usia 7-9 Tahun	130
Gambar 4.9 Observasi Anak Usia 7-9 Tahun	131
Gambar 4.10 Dokumentasi Observasi <i>Game Taco Cat Goat Cheese Pizza</i>	132
Gambar 4.11 Dokumentasi <i>Komponen Taco Cat Goat Cheese Pizza</i>	133
Gambar 4.12 Dokumentasi Observasi <i>Game Exploding Minions</i>	134
Gambar 4.13 Dokumentasi Observasi <i>Game Just One</i>	135
Gambar 4.14 Dokumentasi Observasi <i>Game Gizmos</i>	136
Gambar 4.15 Dokumentasi Observasi <i>Game Sheriff of Nottingham</i>	138
Gambar 4.16 Dokumentasi Observasi <i>Game Shadow Hunter</i>	139
Gambar 4.17 Dokumentasi Observasi <i>Game Nidavelir</i>	141
Gambar 4.18 Dokumentasi Observasi <i>Game Coup</i>	142
Gambar 4.19 Dokumentasi Observasi <i>Game Splendor</i>	144
Gambar 4.20 Dokumentasi Observasi <i>Game Canvas</i>	145
Gambar 4.21 Focus Group Discussion Anak 7-9 Tahun	146
Gambar 4.22 Kartu Bintang Teladanku	148
Gambar 4.23 Kartu Belajar Mengenal Emosi	150
Gambar 4.24 Permainan <i>Moral Conflict</i>	153
Gambar 4.25 <i>User Persona</i> Pertama.....	155
Gambar 4.26 <i>User Journey</i> Pertama	155
Gambar 4.27 <i>User Persona</i> Kedua	156
Gambar 4.28 <i>User Journey</i> Kedua.....	156
Gambar 4.29 Buku 10 Cerita Seru Mengenal Emosi	157
Gambar 4.30 Buku Cerita karya Francine Cunningham	158
Gambar 4.31 <i>Mind Map</i>	159
Gambar 4.32 <i>Big Ideas</i>	160
Gambar 4.33 <i>Moodboard</i>	163
Gambar 4.34 <i>Reference Board</i>	164
Gambar 4.35 <i>Stylescape</i>	165
Gambar 4.36 <i>Prototype</i> Fisik <i>Game</i> Ula-Ula.....	182
Gambar 4.37 Revisi <i>Prototype</i> Fisik Kartu dan Opini.....	184
Gambar 4.38 Sketsa Komperensif Logo	185
Gambar 4.39 Sketsa <i>Key Visual</i>	187
Gambar 4.40 Hasil akhir logo	187
Gambar 4.41 Referensi Desain Karakter	188
Gambar 4.42 Desain Akhir Karakter Dodi	189
Gambar 4.43 Sketsa <i>Key Visual</i>	190
Gambar 4.44 Hasil <i>Key Visual</i>	191
Gambar 4.45 <i>Layout</i> Kartu <i>Skenario</i>	192
Gambar 4.46 Sketsa Kartu Biasa	193
Gambar 4.47 Revisi Sketsa Kartu Biasa	193
Gambar 4.48 Sketsa Ilustrasi Biasa 1.....	194

Gambar 4.49 Hasil Ilustrasi Biasa 1.....	195
Gambar 4.50 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 1.....	196
Gambar 4.51 Sketsa Ilustrasi Biasa 2.....	197
Gambar 4.52 Hasil Ilustrasi Biasa 2.....	198
Gambar 4.53 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 2.....	199
Gambar 4.54 Sketsa Ilustrasi Biasa 3.....	200
Gambar 4.55 Hasil Ilustrasi Biasa 3.....	200
Gambar 4.56 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 3.....	201
Gambar 4.57 Sketsa Ilustrasi Biasa 4.....	202
Gambar 4.58 Hasil Ilustrasi Biasa 4.....	203
Gambar 4.59 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 4.....	204
Gambar 4.60 Sketsa Ilustrasi Biasa 5.....	205
Gambar 4.61 Hasil Ilustrasi Biasa 5.....	206
Gambar 4.62 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 5.....	207
Gambar 4.63 Sketsa Ilustrasi Biasa 6.....	208
Gambar 4.64 Hasil Ilustrasi Biasa 6.....	209
Gambar 4.65 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 6.....	210
Gambar 4.66 Sketsa Ilustrasi Biasa 7.....	211
Gambar 4.67 Hasil Ilustrasi Biasa 7.....	212
Gambar 4.68 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 7.....	213
Gambar 4.69 Sketsa Ilustrasi Biasa 8.....	213
Gambar 4.70 Hasil Ilustrasi Biasa 8.....	214
Gambar 4.71 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 8.....	215
Gambar 4.72 Sketsa Ilustrasi Biasa 9.....	216
Gambar 4.73 Hasil Ilustrasi Biasa 9.....	217
Gambar 4.74 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 9.....	218
Gambar 4.75 Sketsa Ilustrasi Biasa 10.....	218
Gambar 4.76 Hasil Ilustrasi Biasa 10.....	219
Gambar 4.77 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 10.....	220
Gambar 4.78 Sketsa Ilustrasi Biasa 11.....	221
Gambar 4.79 Hasil Ilustrasi Biasa 11.....	222
Gambar 4.80 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 11.....	222
Gambar 4.81 Sketsa Ilustrasi Biasa 12.....	223
Gambar 4.82 Hasil Ilustrasi Biasa 12.....	224
Gambar 4.83 <i>Layout</i> Ilustrasi Biasa 12.....	225
Gambar 4.84 Sketsa Ilustrasi Jebakan.....	226
Gambar 4.85 Sketsa Ilustrasi Jebakan 1.....	226
Gambar 4.86 Hasil Ilustrasi Jebakan 1.....	227
Gambar 4.87 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 1.....	228
Gambar 4.88 Sketsa Ilustrasi Jebakan 2.....	229
Gambar 4.89 Hasil Ilustrasi Jebakan 2.....	229
Gambar 4.90 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 2.....	230
Gambar 4.91 Sketsa Ilustrasi Jebakan 3.....	231
Gambar 4.92 Hasil Ilustrasi Jebakan 3.....	232
Gambar 4.93 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 3.....	232
Gambar 4.94 Sketsa Ilustrasi Jebakan 4.....	233

Gambar 4.95 Hasil Ilustrasi Jebakan 4.....	234
Gambar 4.96 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 4.....	235
Gambar 4.97 Sketsa Ilustrasi Jebakan 5.....	235
Gambar 4.98 Hasil Ilustrasi Jebakan 5.....	236
Gambar 4.99 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 5.....	237
Gambar 4.100 Sketsa Ilustrasi Jebakan 6.....	238
Gambar 4.101 Hasil Ilustrasi Jebakan 6.....	239
Gambar 4.102 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 6.....	239
Gambar 4.103 Sketsa Ilustrasi Jebakan 7.....	240
Gambar 4.104 Hasil Ilustrasi Jebakan 7.....	241
Gambar 4.105 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 7.....	241
Gambar 4.106 Sketsa Ilustrasi Jebakan 8.....	242
Gambar 4.107 Hasil Ilustrasi Jebakan 8.....	243
Gambar 4.108 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 8.....	243
Gambar 4.109 Sketsa Hasil Jebakan 9.....	244
Gambar 4.110 Hasil Ilustrasi Jebakan 9.....	244
Gambar 4.111 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 9.....	245
Gambar 4.112 Sketsa Ilustrasi Jebakan 10.....	246
Gambar 4.113 Hasil Ilustrasi Jebakan 10.....	246
Gambar 4.114 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 10.....	247
Gambar 4.115 Sketsa Ilustrasi Jebakan 11.....	247
Gambar 4.116 Hasil <i>Ilustrasi</i> Jebakan 11.....	248
Gambar 4.117 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 11.....	249
Gambar 4.118 Sketsa Ilustrasi Jebakan 12.....	249
Gambar 4.119 Hasil Ilustrasi Jebakan 12.....	250
Gambar 4.120 <i>Layout</i> Ilustrasi Jebakan 12.....	251
Gambar 4.121 Desain Tampak Belakang Kartu dan Pertanyaan.....	252
Gambar 4.122 <i>Grid</i> Kartu Pertanyaan.....	252
Gambar 4.123 Kumpulan Hasil Kartu Pertanyaan.....	253
Gambar 4.124 Susunan <i>Grid</i> Kartu Opini.....	254
Gambar 4.125 Hasil Desain Kartu Opini.....	255
Gambar 4.126 Tampak Belakang Kartu Opini.....	256
Gambar 4.127 Desain Poin Bintang dan Curiga Merah.....	257
Gambar 4.128 Desain <i>Packaging</i> Atas.....	258
Gambar 4.129 Devisi Desain <i>Packaging</i> Atas.....	259
Gambar 4.130 Desain <i>Packaging</i> Bagian Bawah.....	260
Gambar 4.131 Revisi Desain <i>Packaging</i> Bagian Bawah.....	262
Gambar 4.132 Sketsa <i>Rulebook</i> Bagian Dalam.....	263
Gambar 4.133 Desain <i>Rulebook</i> Bagian Dalam.....	266
Gambar 4.134 Desain <i>Rulebook</i> Bagian Luar.....	266
Gambar 4.135 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	269
Gambar 4.136 Revisi Teks Kartu.....	270
Gambar 4.137 Revisi <i>Layout</i> dan Informasi <i>Rulebook</i>	271
Gambar 4.138 Poster Fisik.....	272
Gambar 4.139 Postingan Komunitas <i>Facebook</i>	273
Gambar 4.140 Postingan <i>Instagram Story</i> 1.....	274

Gambar 4.141 Postingan <i>Instagram Story</i> 2	275
Gambar 4.142 Postingan <i>Instagram Story</i> 3	277
Gambar 4.143 Postingan <i>Instagram Story</i> 4	281
Gambar 4.144 Konten <i>Instagram Post</i>	282
Gambar 4.145 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	283
Gambar 4.146 Hasil Revisi	284
Gambar 4.147 Analisis Logo	284
Gambar 4.148 Analisis Kartu	285
Gambar 4.149 Analisis Kartu Skenario dan Pertanyaan.....	286
Gambar 4.150 Analisis Kartu Opini.....	287
Gambar 4.151 Analisis Poin Bintang dan Curiga Merah.....	288
Gambar 4.152 Analisis <i>Packaging</i> Bagian Atas dan Bawah	289
Gambar 4.153 Analisis <i>Rulebook</i> Bagian Dalam dan Luar	290
Gambar 4.154 Analisis Media Sekunder 1	291
Gambar 4.155 Analisis Media Sekunder 2	291
Gambar 4.155 Analisis Media Sekunder 3	292
Gambar 4.155 Analisis Media Sekunder 4	293



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxiv
Lampiran Form Bimbingan Tugas Akhir.....	xxix
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxii
Lampiran <i>Kuesioner</i>	lv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lxiii
Lampiran Dokumentasi.....	cxxvi

