

**PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAL PROFESI *AIR*
TRAFFIC CONTROLLER (ATC) UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Rara Ufaira Naura Rahma
00000061511

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

**PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAL PROFESI AIR
TRAFFIC CONTROLLER (ATC) UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Rara Ufaira Naura Rahma

0000061511

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 : Rara Ufaira Naura Rahma

Nomor Induk Mahasiswa : 00000061511

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAL PROFESI *AIR TRAFFIC* *CONTROLLER (ATC)* UNTUK REMAJA

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, 9 Desember 2024



Rara Ufaira Naura Rahma

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAL PROFESI *AIR TRAFFIC CONTROLLER (ATC)* UNTUK REMAJA

Oleh

Nama Lengkap : Rara Ufaira Naura Rahma
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061511
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2025
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/ 039375

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 028987

Pembimbing


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

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 : Rara Ufaira Naura Rahma
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061511
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAL PROFESI *AIR TRAFFIC CONTROLLER (ATC)* UNTUK REMAJA

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, 10 Oktober 2024


Rara Ufaira Naura Rahma

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* Mengenal Profesi *Air Traffic Controller* (ATC) untuk Remaja”. Dalam operasional penerbangan, peran ATC sangat dibutuhkan demi tercapainya keselamatan penerbangan. Bahkan pilot pun tidak dapat menerbangkan pesawat tanpa campur tangan dari seorang ATC.

Namun sayangnya, masih banyak masyarakat termasuk anak-anak remaja yang belum mengetahui apa itu profesi ATC dan perannya untuk dunia penerbangan. Padahal tanpa ATC, dunia penerbangan tidak dapat berjalan sebagai semestinya. Maka dari itu, tujuan dari tugas akhir ini adalah mengenalkan profesi ATC dengan cara yang menarik dan menyenangkan untuk remaja.

Dengan penuh rasa syukur, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung saya selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini. Perjalanan ini tidak akan mungkin tercapai tanpa doa, bimbingan, dan dukungan dari pada:

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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Aminarno Budi Pradana dari Politeknik Penerbangan Indonesia Curug, sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan terkait profesi *Air Traffic Controller* (ATC).
6. Isa Rachmad Akbar sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan terkait perancangan *board game* edukasi mengenai profesi *Air Traffic Controller* (ATC).

7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman dekat saya yang selalu menemani dan memberikan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman yang telah membantu saya dalam pengumpulan data untuk tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan berkontribusi dalam upaya pengenalan profesi *Air Traffic Controller* di Indonesia. Saya juga berharap hasil tugas akhir ini dapat memberikan inspirasi bagi generasi muda untuk membuat karya terkait profesi yang masih belum diketahui oleh banyak orang dengan menggunakan kreativitas masing masing.

Tangerang, 14 Oktober 2024



Rara Ufaira Naura Rahma



PERANCANGAN *BOARD GAME* MENGENAL PROFESI *AIR TRAFFIC CONTROLLER (ATC)* UNTUK REMAJA

Rara Ufaira Naura Rahma

ABSTRAK

Air Traffic Controller (ATC) merupakan profesi yang bertugas untuk memandu lalu lintas udara. ATC memegang peran penting dalam keselamatan dunia penerbangan. Sayangnya, profesi ATC tidak umum diketahui oleh masyarakat Indonesia, termasuk anak remaja. Padahal, tanpa peran ATC, keselamatan dalam dunia penerbangan tidak akan tercapai. Keselamatan penerbangan merupakan hal terpenting yang harus diprioritaskan dalam dunia penerbangan. Seiring berkembangnya zaman, diperlukan media yang relevan untuk memperkenalkan profesi ATC. Maka, dibutuhkan perancangan *board game* untuk mengenalkan profesi ATC kepada anak remaja yang merupakan generasi penerus bangsa. *Board game* memiliki manfaat dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, membantu mengasah kemampuan komunikasi, serta mengasah kemampuan berpikir. *Board game* juga dapat mengedukasi remaja tentang pengetahuan awal mengenai ATC yaitu hal-hal apa saja yang harus dikuasai dan diketahui oleh ATC. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Design Thinking* dari Tim Brown, yang di mana membantu proses perancangan menjadi lebih terstruktur dan sistematis. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, kuesioner, dan *focus group discussion* guna mengumpulkan data-data yang dapat mendukung perancangan.

Kata kunci: *Air traffic controller, board game, remaja*

DESIGNING A BOARD GAME GETTING TO KNOW THE AIR TRAFFIC CONTROLLER (ATC) PROFESSION FOR TEENAGERS

Rara Ufaira Naura Rahma

ABSTRACT

Air Traffic Controller (ATC) is a profession whose job is to guide air traffic. ATC plays an important role in aviation safety. Unfortunately, the ATC profession is still rarely known by Indonesian people, including teenagers. In fact, without the role of ATC, safety in the world of aviation will not be achieved. Aviation safety is the most important thing that must be prioritized in the world of aviation. As time progresses, relevant media is needed to introduce the ATC profession. So, it is necessary to design a board game to introduce the ATC profession to teenagers who are the nation's next generation. Board games have the benefit of providing an interesting learning experience, helping to hone communication skills, and sharpening thinking skills. Board games can also educate teenagers about basic knowledge about ATC, namely what things ATC must master and know. The design method used is Tim Brown's Design Thinking Method, which helps the design process become more structured and systematic. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires and focus group discussions to collect data that could support the design.

Keywords: Air traffic controller, board game, teenagers



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Board Game.....	3
2.1.1 Elemen Board Game.....	5
2.1.2 Pola Interaksi Pemain.....	10
2.1.2 Objektif dalam Board Game.....	15
2.1.2 Komponen Board Game.....	20
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Board Game	21
2.2 Ilustrasi	22
2.3 Warna.....	23
2.3.1 Skema Warna	23
2.3.2 Temperatur Warna.....	24
2.4 Tipografi	26
2.4.1 Prinsip Tipografi	26
2.4.2 Spacing dalam Tipografi	28

2.5 Perkembangan Kognitif Remaja	28
2.6 <i>Air Traffic Controller</i>	30
2.6.1 Syarat-syarat menjadi <i>Air Traffic Controller (ATC)</i>	30
2.6.2 Peran <i>Air Traffic Controller (ATC)</i>	34
2.6.3 Tugas <i>Air Traffic Controller (ATC)</i>	34
2.6.4 Tantangan <i>Air Traffic Controller (ATC)</i>	36
2.7 Penelitian yang Relevan	37
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	41
3.1 Subjek Perancangan	41
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	42
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	46
3.3.1 Observasi	46
3.3.2 Wawancara	47
3.3.3 Kuesioner	50
3.3.4 <i>Focus Group Discussion</i>	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	55
4.1 Hasil Perancangan	55
4.1.1 Empathize	55
4.1.2 Define	97
4.1.3 Ideate	104
4.1.4 Prototyping	109
4.1.5 Test	125
4.2 Pembahasan Perancangan	128
4.2.1 Analisis Desain Papan Permainan	144
4.2.2 Analisis Desain Kartu dan <i>Guide Sheet</i>	146
4.2.3 Analisis Desain <i>Packaging</i>	148
4.2.4 Analisis Desain <i>Power Point</i>	149
4.2.5 Analisis <i>Merchandise</i>	150
4.2.6 Anggaran	153
BAB V PENUTUP	154
5.1 Simpulan	154
5.2 Saran	155

DAFTAR PUSTAKA.....	156
LAMPIRAN.....	166



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	38
Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara Desainer <i>Board Game</i>	48
Tabel 3. 2 Pertanyaaan Wawancara ATC	50
Tabel 3. 3 Pertanyaan Kuesioner Pertama	51
Tabel 3. 4 Pertanyaan Kuesioner Lanjutan	53
Tabel 3. 5 Pertanyaan FGD	55
Tabel 4. 1 Usia Responden Kuesioner Pertama	69
Tabel 4. 2 Domisili Responden Kuesioner Pertama	69
Tabel 4. 3 Tingkat Pendidikan Responden	70
Tabel 4. 4 Profesi Penerbangan yang Sering Didengar	70
Tabel 4. 5 Pengetahuan Terkait Tanggung Jawab ATC	71
Tabel 4. 6 Pendapat Responden Mengenai Peran ATC	72
Tabel 4. 7 Pendapat Mengenai Media Informasi ATC	73
Tabel 4. 8 Media Edukasi yang Disukai	73
Tabel 4. 9 Poin Plus Media Interaktif	74
Tabel 4. 10 Poin Plus Media Non-Interaktif	75
Tabel 4. 11 Sumber Pencarian Informasi	76
Tabel 4. 12 Insight dari Media Digital	77
Tabel 4. 13 <i>Insight</i> dari Media Non-digital.....	78
Tabel 4. 14 Penyajian Informasi yang Disukai	79
Tabel 4. 15 Domisili Responden Kuesioner Lanjutan	80
Tabel 4. 16 Usia Responden Kuesioner Lanjutan.....	81
Tabel 4. 17 Jumlah Uang Saku Responden Per-bulan	81
Tabel 4. 18 Cita-cita Responden di Masa Depan.....	82
Tabel 4. 19 Ketertarikan Responden Terhadap Profesi Penerbangan.....	83
Tabel 4. 20 Mendengar tentang Profesi ATC	83
Tabel 4. 21 Darimana Responden Mengetahui Profesi ATC.....	84
Tabel 4. 22 Pengetahuan Responden Terhadap Tugas ATC.....	84
Tabel 4. 23 Ketertarikan Responden Terhadap Profesi ATC	85
Tabel 4. 24 Media yang Membahas Profesi ATC.....	86
Tabel 4. 25 Kesukaan Responden Terhadap <i>Board Game</i>	87
Tabel 4. 26 <i>Board Game</i> yang Pernah Dimainkan	87
Tabel 4. 27 Mekanika <i>Board Game</i> yang Disukai.....	88
Tabel 4. 28 Lama Waktu Bermain <i>Board Game</i> yang Dikehendaki	88
Tabel 4. 29 Profil Peserta FGD	89
Tabel 4. 30 Analisis SWOT Maket Bandar Udara PPIC	92
Tabel 4. 31 Analisis SWOT <i>Board Game "U-Fly-It"</i>	94
Tabel 4. 32 Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian Visual dan Komponen.....	126
Tabel 4. 33 Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian Mekanika dan Aturan.....	128
Tabel 4. 34 Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian <i>Insight</i> Tentang ATC	129

Tabel 4. 35 Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian yang Disukai	130
Tabel 4. 36 Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian Saran	130
Tabel 4. 37 Hasil <i>Beta Test</i> Bagian Visual dan Komponen.....	144
Tabel 4. 38 Hasil <i>Beta Test</i> Bagian Mekanika dan Aturan.....	146
Tabel 4. 39 Hasil <i>Beta Test</i> Bagian <i>Insight</i> Tentang ATC.....	146
Tabel 4. 40 <i>Budgeting Board Game "Sky Heroes"</i>	159



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Rulebook</i> pada <i>Board Game</i>	5
Gambar 2. 2 <i>Board Game</i> yang Mengangkat Kisah Pandemi	8
Gambar 2. 3 Estetika pada <i>Board Game</i> “ <i>Canvas</i> ”	9
Gambar 2. 4 Teknologi Kertas dan Plastik dalam “ <i>Monopoly</i> ”	10
Gambar 2. 5 <i>Singleplayer</i> vs game “ <i>Under Falling Skies</i> ”	11
Gambar 2. 6 <i>Multiple Individual Players</i> vs Game “ <i>Spirit Island</i> ”	11
Gambar 2. 7 <i>Player</i> vs <i>Player</i> “ <i>Catur</i> ”	12
Gambar 2. 8 <i>Unilateral Competition</i> “ <i>Scotland Yard</i> ”	12
Gambar 2. 9 <i>Multilateral Competition</i> “ <i>Monopoly</i> ”	13
Gambar 2. 10 <i>Cooperative Play</i> “ <i>Sky Team</i> ”	14
Gambar 2. 11 <i>Team Competition</i> “ <i>Task Team</i> ”	14
Gambar 2. 12 Objektif <i>Capture</i> dalam “ <i>Carcassonne</i> ”	15
Gambar 2. 13 Objektif <i>Chase</i> dalam “ <i>Zombie Chase</i> ”	15
Gambar 2. 14 Objektif <i>Race</i> dalam “ <i>Grand Prix</i> ”	16
Gambar 2. 15 Objektif <i>Alignment</i> dalam “ <i>Tetra Tower</i> ”	16
Gambar 2. 16 Objektif <i>Rescue or Escape</i> dalam “ <i>Survive the Island</i> ”	17
Gambar 2. 17 Objektif <i>Forbidden Act</i> dalam “ <i>Don't Break the Ice!</i> ”	17
Gambar 2. 18 Objektif <i>Construction</i> dalam “ <i>Catan Junior</i> ”	18
Gambar 2. 19 Objektif <i>Exploration</i> dalam “ <i>Endeavor</i> ”	19
Gambar 2. 20 Objektif <i>Solution</i> dalam “ <i>OK Boomer</i> ”	19
Gambar 2. 21 Objektif <i>Outwit</i> dalam “ <i>Trivia Crack</i> ”	20
Gambar 2. 22 Komponen <i>Board game</i> “ <i>Stardew Valley</i> ”	20
Gambar 2. 23 Interaksi saat Bermain <i>Board Game</i>	21
Gambar 2. 24 Tampilan Ilustrasi <i>Board Game</i> “ <i>Azul</i> ”	23
Gambar 2. 25 Aplikasi Skema Warna dalam <i>Board Game</i>	24
Gambar 2. 26 Warna Hangat pada <i>Board Game</i> “ <i>Codenames</i> ”	25
Gambar 2. 27 Tipografi pada <i>Board Game</i>	27
Gambar 2. 28 Pengenalan Profesi ATC kepada Remaja.....	30
Gambar 2. 29 ATC Harus Selalu dalam Keadaan Prima.....	32
Gambar 2. 30 <i>Phonetic Alphabet</i>	34
Gambar 2. 31 ATC adalah Kunci Keselamatan Penerbangan	35
Gambar 2. 32 ATC Sedang Memantau Pesawat.....	36
Gambar 4. 1 Suasana Tower Bandara Budiarto	57
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Control Desk</i>	58
Gambar 4. 3 <i>Flight Progress Strip</i>	59
Gambar 4. 4 Barisan Pesawat Latihan	60
Gambar 4. 5 <i>Binocular</i> yang Digunakan ATC.....	60
Gambar 4. 6 <i>Gunlight</i> yang Digunakan ATC	61
Gambar 4. 7 Wawancara dengan <i>Board Game Designer</i>	62
Gambar 4. 8 Wawancara dengan Senior dan Pengajar ATC	65

Gambar 4. 9 FGD dengan Target Perancangan	90
Gambar 4. 10 Maket Bandar Udara di PPIC.....	91
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Board Game "U-Fly-It"</i>	93
Gambar 4. 12 Komponen <i>Board Game "U-Fly-It"</i>	94
Gambar 4. 13 <i>Board Game "Taxi!"</i>	96
Gambar 4. 14 <i>Board Game</i> Ular Tangga	98
Gambar 4. 15 <i>User Persona 1</i>	100
Gambar 4. 16 <i>User Persona 2</i>	101
Gambar 4. 17 <i>User Journey 1</i>	102
Gambar 4. 18 <i>User Journey 2</i>	103
Gambar 4. 19 Profil <i>Brand Mandatory</i>	105
Gambar 4. 20 <i>Mindmap</i>	107
Gambar 4. 21 Alternatif <i>Big Idea</i>	108
Gambar 4. 22 <i>Stylescape</i>	109
Gambar 4. 23 <i>Flowchart</i> Mekanika Permainan	111
Gambar 4. 24 <i>Playtest 1</i>	112
Gambar 4. 25 <i>Draft Peraturan 1</i>	113
Gambar 4. 26 <i>Playtest 2</i>	115
Gambar 4. 27 <i>Draft Peraturan 2</i>	116
Gambar 4. 28 Referensi Desain Papan Permainan.....	117
Gambar 4. 29 Sketsa Simbol dan Logo.....	119
Gambar 4. 30 Desain Simbol dan Logo	118
Gambar 4. 31 Proses Desain Papan Permainan	120
Gambar 4. 32 Desain Papan Permainan.....	119
Gambar 4. 33 Referensi Desain Kartu	121
Gambar 4. 34 Proses Ilustrasi Karakter.....	122
Gambar 4. 35 Proses <i>Grid</i> Kartu Peran.....	123
Gambar 4. 36 Desain Kartu Peran.....	123
Gambar 4. 37 Proses <i>Grid</i> Kartu Kuis	124
Gambar 4. 38 Desain Kartu Kuis	125
Gambar 4. 39 <i>Alpha Testing</i>	126
Gambar 4. 40 <i>Before</i> (kanan) dan <i>After</i> (kiri) Papan Permainan	131
Gambar 4. 41 Revisi Logo	132
Gambar 4. 42 Desain Final Kartu Peran	133
Gambar 4. 43 Contoh Pertanyaan Baru Kartu Kuis.....	134
Gambar 4. 44 Proses <i>Grid Guide Sheet</i>	135
Gambar 4. 45 Desain Final <i>Guide Sheet</i>	136
Gambar 4. 46 Sketsa Kasar <i>Packaging</i>	137
Gambar 4. 47 Proses <i>Lineart Packaging</i>	137
Gambar 4. 48 Ilustrasi <i>Packaging</i>	138
Gambar 4. 49 Desain <i>Final Packaging</i>	139
Gambar 4. 50 Proses <i>Grid</i> PPT Sosialisasi	140
Gambar 4. 51 Desain Final PPT Sosialisasi.....	140

Gambar 4. 52 Proses Desain <i>Cover Notebook</i>	141
Gambar 4. 53 Desain Final Stiker	142
Gambar 4. 54 <i>Beta Testing</i>	143
Gambar 4. 55 Papan Permainan " <i>Sky Heroes</i> "	148
Gambar 4. 56 Kartu Peran " <i>Sky Heroes</i> "	150
Gambar 4. 57 Kartu Kuis " <i>Sky Heroes</i> "	151
Gambar 4. 58 <i>Guide Sheet "Sky Heroes"</i>	151
Gambar 4. 59 <i>Packaging Sisi Depan</i>	153
Gambar 4. 60 <i>Packaging Sisi Belakang</i>	154
Gambar 4. 61 PPT Sosialisasi	155
Gambar 4. 62 <i>Merchandise Stiker</i>	157
Gambar 4. 63 <i>Merchandise Notebook</i>	158



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	166
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan.....	167
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	173
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	181
Lampiran Transkrip Wawancara dengan ATC	182
Lampiran Transkrip Wawancara dengan Desainer <i>Board Game</i>	200
Lampiran Transkrip FGD.....	217
Lampiran <i>Screenshot</i> Pre-Kuesioner.....	225
Lampiran <i>Screenshot</i> Surat Persetujuan Penggunaan Logo PPIC	228

