

**PERANCANGAN *BOARD GAME*
MENGENAI MOTIF TATO DAYAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Jose Armando Christian
00000069731**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

PERANCANGAN *BOARD GAME*
MENGENAI MOTIF TATO DAYAK



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Jose Armando Christian
00000069731

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jose Armando Christian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069731
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 MOTIF TATO DAYAK

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 Januari 2026



(Jose Armando Christian)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jose Armando Christian
NIM : 00000069731
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Board Game* Mengenai Motif Tato Dayak

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 9 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Jose Armando Christian)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *BOARD GAME*
MENGENAI MOTIF TATO DAYAK

Oleh

Nama Lengkap : Jose Armando Christian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069731
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



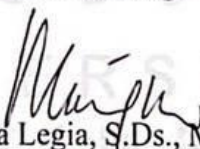
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

Penguji



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

Pembimbing



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

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 : Jose Armando Christian
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069731
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Board Game*
Mengenai Motif Tato Dayak

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, 9 Januari 2026



(Jose Armando Christian)

* 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 saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan kuasa karunia-Nya saya dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir berjudul Perancangan *Board Game* mengenai motif tato Dayak dengan tepat waktu. Perancangan laporan ini merupakan bagian dari salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir. Atas selesainya seluruh bagian laporan dengan baik saya

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. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A, selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Mahawira Dillon ketua APIBGI selaku narasumber *board game designer*.
6. Herpianto Hendra *traditional tattoo artist* selaku narasumber tato tradisional Dayak Iban.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis dan seluruh pembaca, juga agar perancangan dapat membantu dalam memperkaya pengetahuan mengenai

Tangerang, 9 Januari 2026



(Jose Armando Christian)

PERANCANGAN *BOARD GAME*

MENGENAI MOTIF TATO DAYAK

(Jose Armando Christian)

ABSTRAK

Adat istiadat merupakan bagian penting dari identitas budaya Indonesia, salah satunya yang memegang peran kuat yaitu tradisi tato Dayak. Di antara berbagai tradisi tato adat di Indonesia, tato Dayak memiliki kekhasan berupa kedalaman makna simbolik serta sistem visual yang konsisten, mencerminkan identitas, kisah leluhur, mitos, dan perjalanan hidup penggunanya. Namun saat ini praktik dan pengetahuan tato Dayak di generasi muda mengalami penurunan, yang disebabkan karena ketertarikan pada motif luar dan larangan dalam pekerjaan. Upaya pelestarian tato Dayak telah dilakukan melalui acara Tato Iban Bejalai, tetapi memiliki keterbatasan dalam menjangkau audiens lebih luas. Maka perancangan ini bertujuan untuk membuat media alternatif berupa *board game* guna melengkapi dan menjadi media pendukung dalam upaya pengenalan budaya tato Dayak, khususnya pada usia 18-25 tahun. Metode yang kemudian digunakan yaitu *Design Thinking* dan *Mechanics, Dynamics, & Aesthetics* (MDA), menghasilkan media utama *board game* dan media sekunder *Instagram story*, *blindbox keychain*, dan *merchandise t-shirt* sebagai media pendukung. Hasil perancangan menunjukkan bahwa *board game* menjadi media alternatif yang efektif dalam menarik perhatian para generasi muda untuk mempelajari budaya tato Dayak melalui strategi visual dan mekanik. Oleh karena itu, *board game* hasil rancangan merupakan media alternatif yang efektif dalam memacu ketertarikan dan menjadi media pengenalan budaya tato Dayak yang sesuai dengan generasi muda.

Kata kunci: *Board Game*, Generasi Muda, Tato Dayak

DESIGNING BOARD GAME ABOUT DAYAK TATTOO PATTERNS

(Jose Armando Christian)

ABSTRACT (English)

Culture and tradition are an essential part of Indonesia's cultural identity, one of the ones that holds a significant role is the Dayak tattoo tradition. Among the various tattoo traditions in Indonesia, Dayak tattoos are distinguished by their depth of symbolic meaning and a consistent visual that reflects identity, ancestral stories, myths, and the life journeys of their wearers. However, in recent times, the practice and knowledge of Dayak tattoos among younger generations have declined due to increasing interest in foreign motifs and restrictions related to employment. Efforts to preserve Dayak tattoo culture have been carried out through events such as Tato Iban Bejalai, yet these initiatives are limited in reaching a broader audience. Therefore, this design aims to create an alternative medium in the form of a board game to complement and support efforts in introducing Dayak tattoo culture, particularly targeting individuals aged 18–25. The methods employed in this project include Design Thinking and the Mechanics, Dynamics, & Aesthetics (MDA) framework, resulting in a primary medium in the form of a board game and secondary media such as Instagram Stories, blind box keychains, and t-shirt merchandise as supporting promotional tools. The design outcomes indicate that board games serve as an effective alternative medium in attracting young audiences to learn about Dayak tattoo culture through visual strategies and gameplay mechanics. Therefore, the designed board game proves to be an effective alternative medium in stimulating interest and serving as an introduction to Dayak tattoo culture that aligns with younger generations.

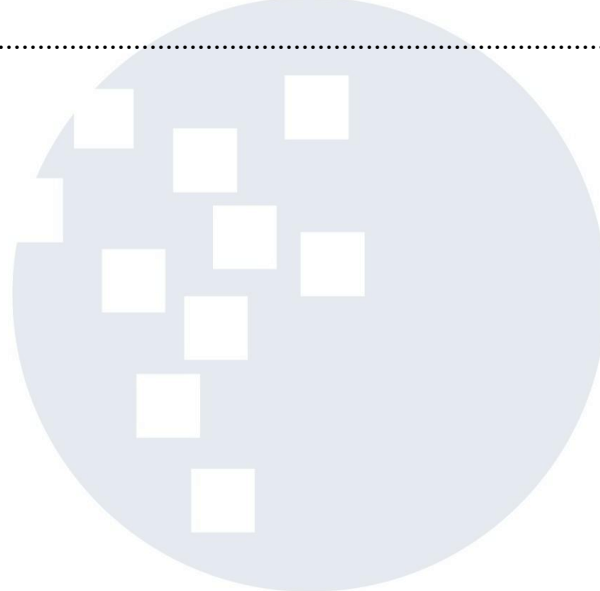
Keywords: Board Game, Younger Generations, Dayak Tattoos

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Board Game</i>	5
2.1.1 Komponen Dalam <i>Board game</i>	5
2.1.2 Mekanik Dalam <i>Board Game</i>	9
2.1.3 MDA <i>Framework</i>	14
2.2 Visual Dalam <i>Board Game</i>	14
2.2.1 Tipografi	15
2.2.2 Warna	18
2.2.3 <i>Grid</i>	21
2.2.4 Ilustrasi Dalam <i>Board Game</i>	24
2.2.5 <i>Iconography</i>	30
2.2.6 Diagram	32

2.2.7 Cards	34
2.2.8 Game Boards	35
2.2.9 Rulebooks	37
2.2.10 Boxes And Packaging	41
2.3 Tato Adat Indonesia.....	44
2.3.1 Sejarah Tato Indonesia.....	45
2.4 Visual Dalam Board Game.....	45
2.4.1 Motif Tato Dayak	46
2.5 Tato Dayak Dalam Dunia Modern	52
2.5.1 Upaya Pelestarian Tato Dayak	52
2.6 Penelitian yang Relevan.....	53
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	56
3.1 Subjek Perancangan	56
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	57
3.3 Teknik Dan Prosedur Perancangan	60
3.3.1 Skilled Interviewing.....	60
3.3.2 Focus Group Discussion	64
3.3.3 Kuesioner	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	68
4.1 Hasil Perancangan	68
4.1.1 Emphasize	69
4.1.2 Define.....	102
4.1.3 Ideate.....	108
4.1.4 Prototype	118
4.1.5 Test.....	152
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	161
4.2 Pembahasan Perancangan.....	164
4.2.1 Analisis Beta Test 1.....	164
4.2.2 Analisis Beta Test 2.....	167
4.2.3 Strategi Pengaplikasian Motif.....	171
4.2.4 Analisis MDA Framework	175
4.2.5 Desain Media Utama.....	179

4.2.6 Analisis Desain Media Utama	198
4.2.7 Anggaran.....	202
BAB V PENUTUP	204
5.1 Simpulan	204
5.1 Saran.....	205
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	xviii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Relevan	53
Tabel 3. 1 Pertanyaan Kuesioner.....	66
Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner 1.....	83
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner 2.....	84
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner 3.....	84
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner 4.....	84
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner 5.....	85
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner 6.....	85
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner 7.....	86
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner 8.....	86
Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner 9.....	86
Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner 10.....	87
Tabel 4. 11 Hasil Kuesioner 11.....	87
Tabel 4. 12 Hasil Kuesioner 12.....	88
Tabel 4. 13 Hasil Kuesioner 13.....	88
Tabel 4. 14 Hasil Kuesioner 14.....	88
Tabel 4. 15 Hasil Kuesioner 15.....	89
Tabel 4. 16 Hasil Kuesioner 16.....	89
Tabel 4. 17 Hasil Kuesioner 17.....	90
Tabel 4. 18 Tabel SWOT Tato Iban Bejalai	91
Tabel 4. 19 Analisa SWOT <i>Board Game</i> The Festivals	94
Tabel 4. 20 Analisa SWOT <i>Board Game</i> Acaraki: The Java Herbalist.....	97
Tabel 4. 21 Analisa SWOT <i>Board Game</i> Here to Slay.....	100
Tabel 4. 22 Tabel <i>Creative Brief</i>	107
Tabel 4. 23 Tabel Analisis Visual.....	153
Tabel 4. 24 Tabel Analisis Materi dan Konten	156
Tabel 4. 25 Tabel Analisis Interaktifitas.....	158
Tabel 4. 26 Tabel Pengaplikasian Motif	171
Tabel 4. 27 Tabel Anggaran Media Primer.....	202
Tabel 4. 28 Tabel Anggaran Media Sekunder	203

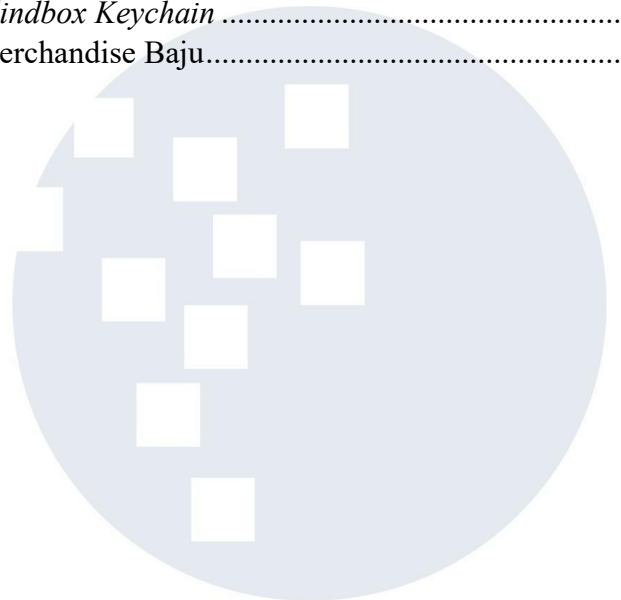
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Foto Dadu <i>Board game</i>	6
Gambar 2. 2 Gambar Kartu.....	6
Gambar 2. 3 Gambar <i>Game Pieces</i>	7
Gambar 2. 4 Gambar Papan <i>Board Game</i>	8
Gambar 2. 5 Gambar <i>Resources</i>	8
Gambar 2. 6 Gambar <i>Turn Order</i>	9
Gambar 2. 7 Gambar <i>Action Points</i>	10
Gambar 2. 8 Movement dalam <i>Board Game</i>	10
Gambar 2. 9 Papan <i>Board Game</i> Monopoly	11
Gambar 2. 10 Dadu dan Mekanik Randomisasi.....	12
Gambar 2. 11 Kartu Here to Slay.....	12
Gambar 2. 12 Komponen dan <i>Variable Board Game</i>	13
Gambar 2. 13 Kondisi Menang dalam Catur	13
Gambar 2. 14 Contoh Penggunaan Kontras Dalam Teks	16
Gambar 2. 15 Contoh Penggunaan <i>Body Text Basic</i>	16
Gambar 2. 16 Contoh Penggambaran <i>Two Alphabets Rule</i>	17
Gambar 2. 17 Contoh <i>Condensed</i> dan <i>Regular</i>	17
Gambar 2. 18 Contoh Penggunaan <i>Header</i>	18
Gambar 2. 19 <i>Color Wheel</i>	19
Gambar 2. 20 Warna dari Pandangan Buta Warna	20
Gambar 2. 21 Penggunaan Warna Dalam <i>Board Games</i>	21
Gambar 2. 22 <i>Single Column Grid</i>	22
Gambar 2. 23 <i>Multicolumn Grid</i>	23
Gambar 2. 24 <i>Modullar Grid</i>	23
Gambar 2. 25 <i>Board Game</i> Feed the Kraken.....	25
Gambar 2. 26 <i>Board Game</i> Hellapagos	26
Gambar 2. 27 <i>Board Game</i> Party Panda Pirates	27
Gambar 2. 28 <i>Board Game</i> Celestia	28
Gambar 2. 29 Contoh penggunaan Ilustrasi dalam Kartu	29
Gambar 2. 30 <i>Board game</i> Seastead	31
Gambar 2. 31 <i>Board game</i> Clash of Cultures: Monumental Edition.....	32
Gambar 2. 32 <i>Examples of Diagrams Dalam Board Game</i>	33
Gambar 2. 33 Contoh Diagram dalam Shogunate	34
Gambar 2. 34 Guideline 6 Fold <i>Board Game</i>	36
Gambar 2. 35 <i>Flow</i> Dari <i>Rulebook</i>	37
Gambar 2. 36 Contoh Penggunaan 1 Topik dan 2 Halaman.....	40
Gambar 2. 37 <i>Rulebooks Board Game</i> Colosseum: Emperor's Edition	40
Gambar 2. 38 Contoh Penggambaran <i>Cover Board Game</i>	42
Gambar 2. 39 Contoh Anatomi <i>Side Panel</i>	43
Gambar 2. 40 Contoh Penggunaan <i>Box Base</i>	44

Gambar 2. 41 <i>Handtapping</i> Tato Indonesia	45
Gambar 2. 42 Dokumentasi Motif Bunga Terung	47
Gambar 2. 43 Motif Tato Engkabang	47
Gambar 2. 44 Motif Gambar Buah Handu.....	48
Gambar 2. 45 Motif Gambar Suit	49
Gambar 2. 46 Motif Ara Nyangkam	49
Gambar 2. 47 Motif Kala	50
Gambar 2. 48 Motif Burung Enggang.....	50
Gambar 2. 49 Motif Nabau	51
Gambar 2. 50 Motif Borneo Tree of Life.....	51
Gambar 4. 1 Contoh asli Motif Bunga Terung.....	70
Gambar 4. 2 Motif tato Tegulun	71
Gambar 4. 3 Dokumentasi Wawancara <i>Board Game Designer</i>	73
Gambar 4. 4 Dokumentasi FGD Google Meet 1.....	77
Gambar 4. 5 Tato Iban Bejalai Eksibisi	91
Gambar 4. 6 Gambar Komponen <i>Board Game The Festivals</i>	93
Gambar 4. 7 Gambar <i>Board Game The Festivals</i>	94
Gambar 4. 8 Gambar Komponen <i>Board Game Acaraki</i>	96
Gambar 4. 9 Gambar <i>Cover</i> dan Elemen dalam <i>Acaraki</i>	97
Gambar 4. 10 Contoh Desain Kartu <i>Here to Slay</i>	99
Gambar 4. 11 <i>User Persona 1</i>	103
Gambar 4. 12 <i>User Persona 2</i>	103
Gambar 4. 13 <i>User Journey 1</i>	105
Gambar 4. 14 <i>User Journey 2</i>	106
Gambar 4. 15 Gambar <i>Mindmap</i>	108
Gambar 4. 16 List <i>Keyword & Big Idea</i>	109
Gambar 4. 17 <i>Mood Board</i>	111
Gambar 4. 18 Reference <i>Board</i> Ilustrasi karakter.....	114
Gambar 4. 19 Reference <i>Board</i> kartu	114
Gambar 4. 20 Reference <i>Board</i> peta.....	115
Gambar 4. 21 Reference <i>Board</i> logo.....	116
Gambar 4. 22 Gambar <i>Typeface 1</i>	116
Gambar 4. 23 Gambar <i>Typeface 2</i>	117
Gambar 4. 24 <i>Color Palette 1</i>	117
Gambar 4. 25 <i>Color Palette 2</i>	118
Gambar 4. 26 <i>Paper Prototyping 1</i>	119
Gambar 4. 27 <i>Paper Prototyping 2</i>	121
Gambar 4. 28 Referensi Logo	122
Gambar 4. 29 Sketsa Logo	123
Gambar 4. 30 Hasil Akhir Logo.....	123
Gambar 4. 31 Referensi Ilustrasi Karakter.....	124
Gambar 4. 32 Alternatif Sketsa Karakter	125
Gambar 4. 33 Sketsa Karakter	125

Gambar 4. 34 Hasil Akhir Ilustrasi Karakter	126
Gambar 4. 35 Referensi <i>Key Visual</i>	127
Gambar 4. 36 Alternatif <i>Key Visual</i>	128
Gambar 4. 37 <i>Grey Scale Key Visual</i>	129
Gambar 4. 38 Hasil Akhir <i>Key Visual</i>	130
Gambar 4. 39 Referensi <i>Packaging</i>	131
Gambar 4. 40 Sketsa <i>Packaging</i>	132
Gambar 4. 41 Hasil Akhir <i>Packaging</i>	133
Gambar 4. 42 Referensi Papan Permainan	134
Gambar 4. 43 Sketsa Papan Permainan	134
Gambar 4. 44 Papan Permainan Akhir	135
Gambar 4. 45 Referensi Kartu Tato	136
Gambar 4. 46 Referensi Motif Tato Asli	137
Gambar 4. 47 Sketsa Kartu Tato	137
Gambar 4. 48 Hasil Akhir Kartu Tato	138
Gambar 4. 49 Referensi Kartu Bahan	139
Gambar 4. 50 Sketsa Kartu Bahan	140
Gambar 4. 51 Hasil Akhir Kartu Bahan	141
Gambar 4. 52 Referensi <i>Rulebook</i>	144
Gambar 4. 53 Hasil Akhir <i>Rulebook</i>	145
Gambar 4. 54 Referensi Instagram <i>Story</i>	146
Gambar 4. 55 Hasil Akhir Instagram <i>Story</i>	147
Gambar 4. 56 Referensi <i>Blindbox Keychain</i>	148
Gambar 4. 57 Hasil Akhir <i>Blindbox Keychain</i>	149
Gambar 4. 58 Referensi <i>Merchandise Baju</i>	150
Gambar 4. 59 Hasil Akhir <i>Merchandise Baju</i>	151
Gambar 4. 60 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	153
Gambar 4. 61 Hasil Revisi Papan	155
Gambar 4. 62 Informasi Kartu Tato	157
Gambar 4. 63 Dokumentasi <i>Beta Test 1</i>	165
Gambar 4. 64 Dokumentasi <i>Beta Test 2</i>	168
Gambar 4. 65 Variasi Logo	180
Gambar 4. 66 <i>Breakdown</i> Logo 1	180
Gambar 4. 67 <i>Breakdown</i> Logo 2	181
Gambar 4. 68 Pion Karakter	182
Gambar 4. 69 Pion Arai	183
Gambar 4. 70 Pion Djata	183
Gambar 4. 71 Pion Ampong	184
Gambar 4. 72 Pion Dayang	185
Gambar 4. 73 <i>Packaging Board Game</i>	186
Gambar 4. 74 Papan <i>Board Game</i>	187
Gambar 4. 75 Kartu Tato Umum	190
Gambar 4. 76 Kartu Tato Spesial	191

Gambar 4. 77 Kombinasi Kartu Tato	192
Gambar 4. 78 Kartu Tato Spesial.....	192
Gambar 4. 79 Detail Ikon Kartu Tato	193
Gambar 4. 80 Tiga Kategori Kartu Tato Bahan.....	194
Gambar 4. 81 Tato Bahan	195
Gambar 4. 82 <i>Rulebook</i>	196
Gambar 4. 83 <i>Instagram Story</i>	199
Gambar 4. 84 <i>Blindbox Keychain</i>	200
Gambar 4. 85 Merchandise Baju.....	201



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvi
Lampiran Kuesioner 1.....	xxxvii
Lampiran Kuesioner 2.....	xliv
Lampiran Transkrip Wawancara <i>Board Game Designer</i>	lix
Lampiran Transkrip Wawancara <i>Traditional Tattoo Artist</i>	lxiv
Lampiran Transkrip FGD 1.....	lxvii
Lampiran Transkrip FGD 2.....	lxxxiii
Lampiran Transkrip Beta Test	xcvi
Lampiran Transkrip Beta Test 2	cii
Lampiran Dokumentasi <i>Board Game Designer</i>	cxix
Lampiran Dokumentasi <i>Traditional Tattoo Artist</i>	cxii
Lampiran Dokumentasi FGD.....	cxvi
Lampiran Dokumentasi <i>Beta Test</i>	cxvii

