

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PERCAKAPAN
BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Cleverine Abigael Mulyawan
00000069950**

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PERCAKAPAN
BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Cleverine Abigael Mulyawan

00000069950

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cleverine Abigael Mulyawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069950

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* PERCAKAPAN

BAHASA INGGRIS BAGI SISWA 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, 6 Januari 2026



Handwritten signature of Cleverine Abigael Mulyawan.

(Cleverine Abigael Mulyawan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cleverine Abigael Mulyawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069950
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
PERCAKAPAN BAHASA INGGRIS BAGI
SISWA SEKOLAH DASAR

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, 6 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Cleverine Abigael Mulyawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* PERCAKAPAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh

Nama Lengkap : Cleverine Abigael Mulyawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069950
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026

Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



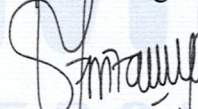
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



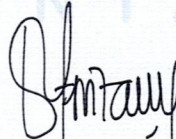
Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

Pembimbing



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

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 : Cleverine Abigael Mulyawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069950
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
PERCAKAPAN BAHASA INGGRIS BAGI
SISWA SEKOLAH DASAR

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, 6 Januari 2026



(Cleverine Abigael Mulyawan)

* 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 dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulisan laporan Tugas Akhir “Perancangan *Board Game* Percakapan Bahasa Inggris bagi Siswa Sekolah Dasar” dan perancangan dapat berproses dengan lancar. Perancangan dilakukan dengan tujuan untuk membantu pelajar, khususnya siswa sekolah dasar dalam mengasah kemampuan Bahasa Inggris yang dimiliki. Proses pengerjaan perancangan dapat berjalan mulus dengan adanya dukungan, serta semangat dari berbagai pihak.

Dengan itu, 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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Sawiah Susanti, S.Kom., M.M.Pd., selaku kepala sekolah SDN Pondok Jagung 02 sebagai narasumber bagi penelitian.
6. Aulia Risto, S.E., selaku guru Bahasa Inggris di SDN Pondok Jagung 02 sebagai narasumber bagi penelitian.
7. Sekolah Dasar Negeri Pondok Jagung 02, SDN Jelupang 02, dan SDN Jelupang 03 yang telah memberi kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian di wilayah sekolah.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

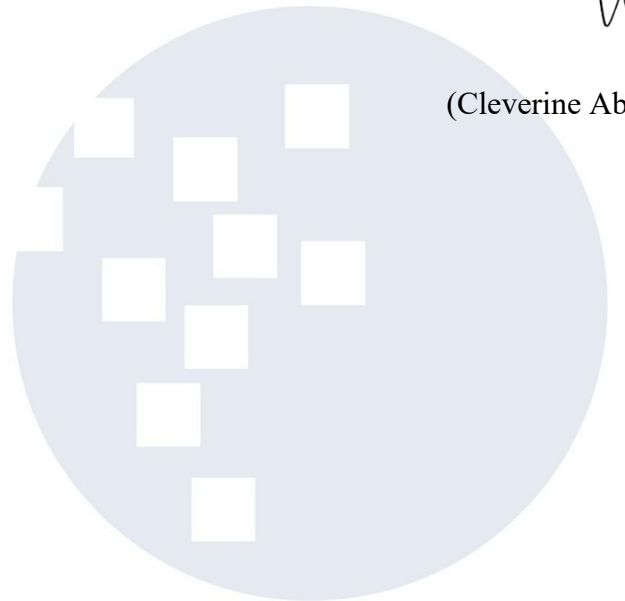
Perancangan diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak orang, terutama para pelajar dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dan dalam membangun percakapan

dalam Bahasa Inggris, serta bermanfaat sebagai referensi penulisan bagi peneliti lain terkait topik yang telah diangkat.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Cleverine Abigael Mulyawan)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* PERCAKAPAN BAHASA INGGRIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

(Cleverine Abigael Mulyawan)

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa komunikasi internasional yang menjadi kebutuhan dasar seluruh anak Indonesia agar dapat memperluas pilihan tujuan studi lanjutan anak. Kemahiran berbahasa Inggris dari warga Indonesia mengalami penurunan, khususnya pada rentang umur 18-20 tahun yang dilihat dari data pengambilan tes *Education First Standard English Test* yang setara dengan tes TOEFL. Pengajaran kosakata sudah harus dimulai pada jenjang sekolah dasar agar mendapatkan kecakapan bahasa yang baik. Namun, Bahasa Inggris jarang digunakan untuk berkomunikasi oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari karena lebih banyak menggunakan bahasa ibu. Jika Bahasa Inggris belum mulai dibiasakan, siswa akan kesulitan dalam mengingat kosakata baru, takut berbicara dalam Bahasa Inggris dan membuat kesalahan, kurang percaya diri, dan takut ditertawakan. Maka, diperlukan media pembelajaran interaktif agar dapat meningkatkan pemahaman materi bagi siswa, serta membangkitkan semangat mereka. Media pembelajaran tersebut berupa *board game* percakapan Bahasa Inggris yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman konsep mereka. Metode penelitian yang akan digunakan meliputi dari wawancara, kuesioner, dan FGD. Sedangkan metode perancangan yang akan digunakan adalah teori *Playcentric* oleh Tracy Fullerton. Hasil perancangan *board game* memfokuskan pada mekanisme untuk berbicara, khususnya bercakap-cakap dalam Bahasa Inggris. Mekanisme melibatkan empat jenis tantangan berbeda yang dapat menguji kemampuan berbahasa Inggris dari siswa. Media sekunder yang dirancang berupa media promosi dari perancangan dan *merchandise* yang dapat digunakan oleh target perancangan agar minat untuk menggunakan media pembelajaran interaktif meningkat.

Kata kunci: *Board game*, Bahasa Inggris, Percakapan, Sekolah Dasar

DESIGN OF ENGLISH CONVERSATION BOARD GAME FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

(Cleverine Abigael Mulyawan)

ABSTRACT (English)

English is one of the international languages for communication that it becomes a basic necessity for Indonesian kids to widen their choice for future studies. The English proficiency from Indonesians has been decreasing, especially those with the age range around 18-20 years old, according to the data from the Education First Standard English Test which is equivalent to the TOEFL test. Vocabulary study should be started from primary school, in order to have good language skills. However, English is scarcely used by students to communicate daily since they mostly use their mother tongue. If English is not yet used to, students will have difficulties in remembering new vocabulary, afraid to speak in English and making mistakes, low self-confidence, and afraid of being laughed at. Therefore, interactive educational media is needed to improve understanding towards the material and raise their enthusiasm. The said interactive educational media will be in a form of an English conversation board game which can increase their active involvement and understanding of concepts. The research methods that are being used will be interviews, questionnaires, and FGD. While the design method will be using Playcentric theory by Tracy Fullerton. The design results a board game that focuses on mechanics relating to speaking, specifically conversing in English. The game mechanics includes four different challenges which can test elementary students' English skills. The secondary media are designed to be promotion media for the board game and merch which can boost students' morale to use the educational interactive media.

Keywords: *Board Game, English Language, Conversation, Primary Students*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN (AI).....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Edukasi.....	5
2.1.1 Manfaat Media Edukasi	6
2.1.2 Jenis Media Edukasi	6
2.1.3 Metode Edukasi.....	8
2.1.4 Sasaran Edukasi.....	10
2.2 <i>Board Game</i>	16
2.2.1 Manfaat <i>Board Game</i>	17
2.2.2 Jenis <i>Board Game</i>	18
2.2.3 Elemen <i>Board Game</i>	19
2.2.4 Hubungan Pedagogik dengan <i>Game</i>	29
2.2.5 Komponen <i>Board Game</i>	33
2.2.6 Desain <i>Board Game</i>	35

2.3 Pelajaran Bahasa Inggris	53
2.3.1 Keterampilan Berbahasa Inggris	54
2.3.2 Pedagogik Bahasa Inggris	56
2.3.3 Fase Pembelajaran Bahasa Inggris	58
2.3.4 Struktur Percakapan Bahasa Inggris	59
2.4 Penelitian yang Relevan.....	62
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	66
3.1 Subjek Perancangan	66
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	67
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	71
3.3.1 Wawancara	71
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i> dengan Siswa SDN.....	75
3.3.3 Kuesioner	77
3.3.4 Studi Eksisting.....	82
3.3.5 Studi Referensi	82
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	83
4.1 Hasil Perancangan	83
4.1.1 <i>Ideation</i>	83
4.1.2 <i>Prototyping</i>	136
4.1.3 <i>Playtesting</i>	164
4.1.4 <i>Evaluation</i>	172
4.1.5 Simpulan Perancangan.....	176
4.2 Pembahasan Perancangan	177
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	177
4.2.2 Analisis Media Utama.....	182
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	198
4.2.4 Anggaran.....	202
BAB V PENUTUP.....	204
5.1 Simpulan	204
5.2 Saran	205
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN.....	xxviii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan.....	62
Tabel 3.1 Kuesioner Data Responden.....	77
Tabel 3.2 Kuesioner Kemampuan Siswa	78
Tabel 3.3 Kuesioner Identifikasi Media.....	81
Tabel 4.1 Hasil Data Responden.....	95
Tabel 4.2 Hasil Kemampuan Siswa 1	96
Tabel 4.3 Hasil Kemampuan Siswa 2	97
Tabel 4.4 Hasil Kemampuan Siswa 3	98
Tabel 4.5 Hasil Kemampuan Siswa 4	99
Tabel 4.6 Hasil Identifikasi Media.....	101
Tabel 4.7 Analisis SWOT Buku Teks Bahasa Inggris.....	105
Tabel 4.8 Analisis SWOT Kakartu Sekata.....	108
Tabel 4.9 Analisis SWOT <i>Scrabble</i>	110
Tabel 4.10 Percobaan Pertama <i>Paper Prototype</i>	138
Tabel 4.11 Hasil Konten <i>Alpha Test</i>	165
Tabel 4.12 Hasil Desain Visual <i>Alpha Test 1</i>	166
Tabel 4.13 Hasil Desain Visual <i>Alpha Test 2</i>	167
Tabel 4.14 Hasil Mekanisme Permainan <i>Alpha Test 1</i>	168
Tabel 4.15 Hasil Mekanisme Permainan <i>Alpha Test 2</i>	170
Tabel 4.16 Hasil Dampak Permainan <i>Alpha Test 1</i>	171
Tabel 4.17 Tabel Analisis Kartu Tantangan	188
Tabel 4.18 Tabel Anggaran Produksi <i>Board Game Wander by Words</i>	202
Tabel 4.19 Tabel Anggaran Media Sekunder dan Pemasaran	203

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Jenis Media Edukasi	7
Gambar 2.2 Gaya Belajar	10
Gambar 2.3 Pelatihan Psikomotorik	16
Gambar 2.4 <i>Board Game</i>	17
Gambar 2.5 Atribut <i>Board Game</i>	21
Gambar 2.6 Aturan Permainan <i>Twister</i>	23
Gambar 2.7 Keseimbangan dalam <i>Game</i>	25
Gambar 2.8 <i>Board Game "The Lord of the Rings"</i>	27
Gambar 2.9 Contoh <i>Game Aesthetics</i>	28
Gambar 2.10 Contoh <i>Game Technology Support</i>	29
Gambar 2.11 Sistem <i>Game Plants vs. Zombies</i>	30
Gambar 2.12 Skema Warna	36
Gambar 2.13 Warna pada <i>Board Game</i>	36
Gambar 2.14 Psikologi Warna pada <i>Board Game</i>	37
Gambar 2.15 Jenis Tipografi	40
Gambar 2.16 Tipografi pada Kartu <i>Love Letter</i>	42
Gambar 2.17 Gaya Ilustrasi <i>Stylization</i>	44
Gambar 2.18 Gaya Kartun	45
Gambar 2.19 Komposisi Karakter	46
Gambar 2.20 Pembuatan Latar Belakang Karakter	47
Gambar 2.21 Keseimbangan Desain Karakter dan Alat Pendukung	48
Gambar 2.22 Proses Penentuan Warna Karakter	48
Gambar 2.23 <i>User Experience Design</i>	51
Gambar 2.24 Contoh <i>Paper Prototype</i>	52
Gambar 2.25 Contoh Proses <i>Playtesting</i>	53
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara Guru Bahasa Inggris SDN	84
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara Kepala Sekolah SDN	87
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara Orang Tua	90
Gambar 4.4 Dokumentasi FGD	92
Gambar 4.5 Kuesioner Cetak	95
Gambar 4.6 Buku Teks Kelas 4	102
Gambar 4.7 Buku Teks Kelas 5	103
Gambar 4.8 Buku Teks Kelas 6	104
Gambar 4.9 Kakartu Sekata	107
Gambar 4.10 <i>One Word</i>	107
Gambar 4.11 <i>Scrabble</i>	109
Gambar 4.12 <i>BamBam Cooking Class</i>	112
Gambar 4.13 <i>Magical Kitties Save the Day</i>	113
Gambar 4.14 Ilustrasi <i>Magical Kitties Save the Day</i>	114
Gambar 4.15 Kartu <i>Magical Kitties Save the Day</i>	114
Gambar 4.16 <i>Flamecraft</i>	116

Gambar 4.17 Komponen <i>Flamecraft</i>	116
Gambar 4.18 <i>User Persona</i>	119
Gambar 4.19 <i>Mind Map Data</i>	120
Gambar 4.20 <i>Mind Map Kreatif</i>	121
Gambar 4.21 <i>Big Idea & Keywords</i>	122
Gambar 4.22 <i>Moodboard</i>	123
Gambar 4.23 <i>Stylescape</i>	124
Gambar 4.24 <i>Color Palette</i>	125
Gambar 4.25 <i>Font Headline</i>	125
Gambar 4.26 <i>Font Body Text</i>	126
Gambar 4.27 Awal Kekuatan Karakter	128
Gambar 4.28 <i>Rules Draft</i>	130
Gambar 4.29 <i>Prompts LTA</i>	131
Gambar 4.30 <i>Prompts TSG</i>	132
Gambar 4.31 <i>Prompts BYT</i>	133
Gambar 4.32 <i>Prompts WYR</i>	134
Gambar 4.33 <i>Flowchart Preparation</i>	135
Gambar 4.34 <i>Flowchart Language Challenge 1</i>	135
Gambar 4.35 <i>Flowchart Language Challenge 2</i>	136
Gambar 4.36 <i>Paper Prototype</i> Versi 1	137
Gambar 4.37 Dokumentasi Percobaan Kedua	140
Gambar 4.38 <i>Paper Prototype</i> Versi 2	141
Gambar 4.39 Referensi dan Perbandingan Logo	143
Gambar 4.40 Alternatif Logo	143
Gambar 4.41 Simbol <i>Language Challenge</i>	144
Gambar 4.42 Desain Belakang Kartu Tantangan	145
Gambar 4.43 Konten Kartu Tantangan Versi 1	145
Gambar 4.44 Konten dan <i>Grid</i> Kartu Tantangan Versi 2 & 3	146
Gambar 4.45 Keseluruhan Konten Kartu Tantangan	147
Gambar 4.46 <i>Modular Grid Board</i>	147
Gambar 4.47 Sketsa dan Referensi Visual Markas	148
Gambar 4.48 Sketsa dan Referensi Visual Markas	148
Gambar 4.49 Desain Papan Permainan	149
Gambar 4.50 Langkah pada Papan	149
Gambar 4.51 Sketsa dan Referensi Visual Karakter	150
Gambar 4.52 Revisi Sketsa <i>Witch</i> dan <i>Elf</i>	151
Gambar 4.53 Desain Karakter	151
Gambar 4.54 <i>Grid</i> Kartu Karakter	152
Gambar 4.55 Desain Kartu Karakter	153
Gambar 4.56 Objek Karakter	154
Gambar 4.57 <i>Grid Rule Book</i>	155
Gambar 4.58 <i>Rule Book 1</i>	155
Gambar 4.59 <i>Rule Book 2</i>	156

Gambar 4.60 <i>Rule Book 3</i>	157
Gambar 4.61 Keseluruhan Halaman <i>Rule Book</i>	157
Gambar 4.62 Kerangka <i>Packaging</i>	158
Gambar 4.63 <i>Packging</i> Versi 1	158
Gambar 4.64 <i>Packging Lid</i>	159
Gambar 4.65 <i>Packaging Bottom Box</i>	159
Gambar 4.66 Referensi Media Promosi	160
Gambar 4.67 <i>Layout</i> Awal Media Promosi.....	161
Gambar 4.68 <i>Grid Post</i> dan <i>Reels Instagram</i>	161
Gambar 4.69 <i>Grid Poster</i>	162
Gambar 4.70 Media Promosi	162
Gambar 4.71 Desain <i>Merchandise</i>	163
Gambar 4.72 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	164
Gambar 4.73 Hasil Mekanisme Permainan <i>Alpha Test</i>	170
Gambar 4.74 Revisi Simbol <i>Would You Rather</i>	173
Gambar 4.75 Revisi Papan Permainan.....	173
Gambar 4.76 Revisi <i>Magic Duel</i> dan <i>Quick Sheet Guide</i>	174
Gambar 4.77 Revisi Kartu Karakter.....	174
Gambar 4.78 Revisi Kartu Tantangan.....	175
Gambar 4.79 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	178
Gambar 4.80 Analisis Mekanisme Permainan	183
Gambar 4.81 Analisis Logo	185
Gambar 4.82 Analisis Kartu Tantangan Bahasa	187
Gambar 4.83 Analisis Papan Permainan.....	192
Gambar 4.84 Analisis Kartu Karakter.....	193
Gambar 4.85 Analisis Bidak Permainan	195
Gambar 4.86 Analisis <i>Rule Book</i>	196
Gambar 4.87 Analisis <i>Quick Guide Sheet</i>	196
Gambar 4.88 Analisis <i>Box Packaging</i>	197
Gambar 4.89 Analisis <i>Feeds</i> Instagram	199
Gambar 4.90 Analisis <i>Reels</i> Instagram	199
Gambar 4.91 Analisis Poster.....	200
Gambar 4.92 Analisis <i>Merchandise</i>	201

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxviii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxxi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxv
Lampiran <i>Parental Consent Form</i>	xxxviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xliv
Lampiran Hasil Kuesioner	xlvi
Lampiran Hasil <i>Alpha Test</i>	li
Lampiran Transkrip Wawancara Guru Bahasa Inggris.....	lxvii
Lampiran Transkrip Wawancara Kepala Sekolah.....	lxxiii
Lampiran Transkrip Wawancara Orang Tua.....	lxxvi
Lampiran Transkrip FGD Siswa SD	lxxix

