

**PERANCANGAN GIM PAPAN UNTUK
MENGENALKAN BUDAYA FESTIVAL KUE BULAN
KEPADA REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Tamara Frischylla

00000071637

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

**PERANCANGAN GIM PAPAN UNTUK
MENGENALKAN BUDAYA FESTIVAL KUE BULAN
KEPADA REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Tamara Frischylla
00000071637**

**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 : Tamara Frischylla
Nomor Induk Mahasiswa : 000000071637
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN GIM PAPAN UNTUK MENGENALKAN BUDAYA FESTIVAL KUE BULAN KEPADA 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, 16 Desember 2025



(Tamara Frischylla)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Tamara Frischylla
NIM : 00000071637
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN GIM PAPAN UNTUK
MENGENALKAN BUDAYA FESTIVAL
KUE BULAN

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ 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, 22 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Tamara Frischylla)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN GIM PAPAN UNTUK MENGENALKAN BUDAYA FESTIVAL KUE BULAN KEPADA REMAJA

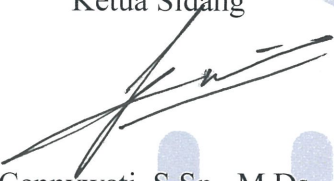
Oleh

Nama Lengkap : Tamara Frischylla
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071637
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

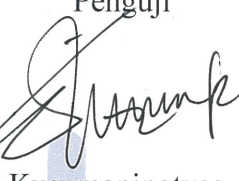
Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

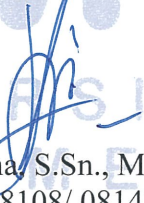
Ketua Sidang


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Penguji


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

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 : Tamara Frischylla
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071637
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN GIM PAPAN
UNTUK MENGENALKAN BUDAYA
FESTIVAL KUE BULAN KEPADA
REMAJA

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, 22 Januari 2026



(Tamara Frischylla)

* 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 penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul Perancangan Gim papan untuk Mengenalkan Festival Kue Bulan kepada Remaja. Penulis menyusun laporan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Proses pembuatan tugas akhir ini, tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin 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. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan penulis segala bentuk dukungan dalam bimbingan, arahan, dan motivasi, hingga selesainya tugas akhir ini.
5. Tuhan Yesus yang membantu penulis dari awal perkuliahan sampai akhir menjelang kelulusan. Berkat-Nya penulis mampu bertahan sampai sekarang dan terdukung secara spiritual.
6. Para narasumber yang sudah bersedia membantu penulis dalam mencari data dan keperluan perancangan lainnya.
7. Keluarga penulis dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dukungan material serta moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga laporan tugas akhir yang telah dirancang penulis sepenuh hati, bisa bermanfaat bagi pembaca dan berkontribusi memberikan sebuah solusi atas permasalahan yang diangkat.

Tangerang, 22 Januari 2026



(Tamara Frischylla)

PERANCANGAN GIM PAPAN UNTUK MENGENALKAN BUDAYA FESTIVAL KUE BULAN KEPADA REMAJA

(Tamara Frischylla)

ABSTRAK

Festival Kue Bulan memegang nilai moral dan sosial yang berharga sebagai salah satu warisan budaya yang ada di Indonesia. Sayangnya, remaja keturunan Tionghoa kurang menggarap arti dan pesan yang terdapat dalam perayaan sehingga sebuah miskonsepsi terjadi bahwa Festival Kue Bulan hanya sebatas membeli dan memakan kue bulan saja. Ajaran mengenai makna festival kurang disalurkan pada remaja, ditambah dengan media informasi yang kurang sesuai dengan remaja yang lebih menyukai hal interaktif dan efisien. Metodologi penelitian kualitatif mencakup wawancara, kuesioner, FGD, studi eksisting, dan studi literatur. Selain itu digunakan juga teori Tracey Fullerton untuk mendesain sebuah gim papan yang efisien dan terstruktur. Hasil dari wawancara dengan Budayawan Tionghoa menunjukkan bahwa di zaman sekarang Festival Kue Bulan sudah bergeser pemaknaannya, sehingga diperlukan penyebaran informasi agar budaya tersebut tidak hilang. Untuk mengedukasi kembali nilai moral dan tradisional yang terlupakan, diperlukannya penanaman nilai budaya kembali dengan adanya media informasi interaktif seperti gim papan yang sesuai dengan pendekatan remaja. Media yang menarik perhatian remaja seperti gim papan dapat membantu menyalurkan informasi yang sesuai dengan ketertarikan remaja. Gim papan diharapkan dapat mengedukasi remaja akan budaya perayaan Festival Kue Bulan, serta membentuk kesadaran untuk mengenali budayanya sendiri.

Kata kunci: Gim Papan, Festival Kue Bulan, Remaja

DESIGNING OF A BOARD GAME TO INTRODUCE

MOONCAKE FESTIVAL TO TEENAGERS

(Tamara Frischylla)

ABSTRACT (English)

The Mooncake Festival holds valuable moral and social values as part of Indonesia's cultural heritage. Unfortunately, many teenagers of Chinese descent have a limited understanding of the meanings and messages behind the celebration, leading to a misconception that the Mooncake Festival is merely about buying and eating mooncakes. Teachings about the festival's significance are not sufficiently conveyed to teenagers, compounded by the lack of information media that suit their preferences for interactive and efficient content. This study employs qualitative research methods, including interviews, questionnaires, focus group discussions, existing studies, and literature reviews. In addition, Tracey Fullerton's theory is used to design an efficient and well-structured board game. The results of interviews with a Chinese cultural expert indicate that, in modern times, the meaning of the Mooncake Festival has shifted, making the dissemination of information necessary to prevent the culture from fading. To re-educate the forgotten moral and traditional values, it is necessary to reintroduce cultural values through interactive information media such as board games that align with teenage approaches. Media that capture teenagers' attention, such as board games, can effectively convey information in ways that match their interests. The board game is expected to educate teenagers about the cultural significance of the Mooncake Festival and to foster awareness and appreciation of their own cultural heritage.

Keywords: *Board Game, Mooncake Festival, Teenagers*

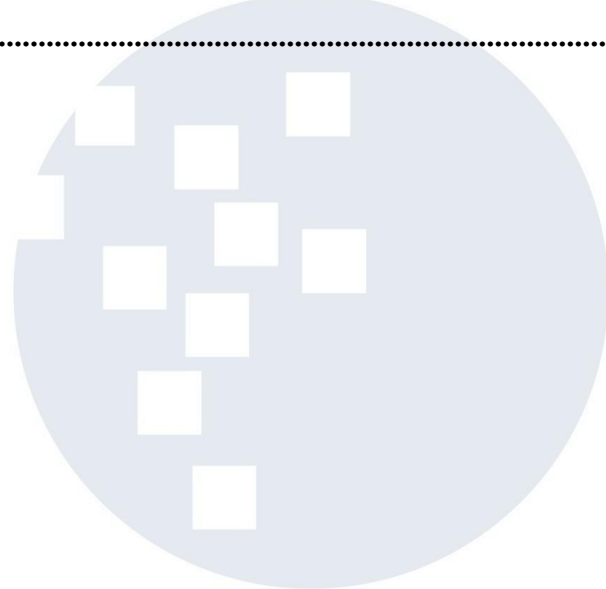
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xii
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	3
1.5.1 Manfaat Teoretis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Gim papan	5
2.1.1 <i>Genre</i> Gim Papan	5
2.1.2 Komponen Gim Papan	10
2.1.3 Elemen Gim Papan	17
2.1.4 Manfaat Gim Papan	19
2.2 Prinsip Desain Gim Papan	21
2.2.1 Ilustrasi	21
2.2.2 Warna	25
2.2.3 Tipografi	28
2.2.4 Ikonografi	29
2.2.5 Prinsip Gestalt	30

2.3 Interaktivitas	35
2.3.1 Interaksi antar Pemain dan Elemen Gim Papan	35
2.3.2 Interaksi antar Pemain	35
2.3.3 Interaksi Pemain dengan Alur Cerita	37
2.4 Media Promosi	38
2.4.1 Promosi Digital.....	38
2.4.2 Promosi Fisik.....	40
2.5 Festival Kue Bulan	41
2.5.1 Sejarah Festival Kue Bulan.....	42
2.5.2 Legenda Festival Kue Bulan	44
2.5.3 Tradisi Sembahyang Kue Bulan	49
2.5.4 Nilai Tradisi dalam Festival Kue Bulan.....	52
2.6 Penelitian yang Relevan.....	56
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	59
3.1 Subjek Perancangan	59
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	62
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	63
3.3.1 In-depth Interview	64
3.3.3 Focus Group Discussion	70
3.3.4 Studi Eksisting.....	71
3.3.5 Studi Referensi	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	72
4.1 Hasil Perancangan	72
4.1.1 <i>Ideation</i>	72
4.1.2 <i>Prototyping</i>	111
4.1.3 <i>Playtesting</i>	132
4.1.4 Kesimpulan Perancangan.....	164
4.2 Pembahasan Perancangan	165
4.2.1 Beta Test	165
4.2.2 Analisa Desain Gim Papan Kuai Kuai Moon Harvest	175
4.3 Anggaran.....	200

BAB V PENUTUP.....	206
5.1. Simpulan	206
5.2. Saran	207
5.2.1. Saran untuk Dosen/Peneliti.....	208
5.2.2. Saran untuk Universitas.....	208
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xxi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	56
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	66
Tabel 4.1 Data Demografis Kuesioner.....	81
Tabel 4.2 Pengetahuan Responden Tentang Festival Kue Bulan	82
Tabel 4.3 Pengetahuan akan Upacara Festival Kue Bulan	83
Tabel 4.4 Preferensi Media Responden Kuesioner	85
Tabel 4.5 SWOT Gim Papan <i>Moon Bunny</i>	89
Tabel 4.7 SWOT Gim Papan <i>Chinatown</i>	92
Tabel 4.8 SWOT Gim Papan <i>Lanterns</i>	96
Tabel 4.9 Pertanyaan <i>Alpha Test</i>	133
Tabel 4.10 Tabel Rentang Skor.....	137
Tabel 4.11 Hasil Pertanyaan 1-2 Bagian Mekanis <i>Alpha Test</i>	138
Tabel 4.12 Kemudahan Pemahaman Budaya Festival Kue Bulan.....	140
Tabel 4.13 Kecepatan Alur Permainan	142
Tabel 4.14 Kesempatan untuk Menang.....	143
Tabel 4.15 Kejelasan <i>Rulebook</i> dan Sistem Permainan	144
Tabel 4.16 Hal yang Perlu Ditambahkan Pada <i>Rulebook</i>	145
Tabel 4.17 Visual dan Elemen Sesuai Tema Festival Kue Bulan.....	146
Tabel 4.18 Daya tarik Visual dan Konsep Budaya Festival Kue Bulan	147
Tabel 4.19 Komponen Permainan Dapat Diidentifikasi Dengan Baik	148
Tabel 4.20 Tema dan Konsep Meningkatkan Rasa Imersivitas	149
Tabel 4.21 Board game Mendukung Kemudahan Menerima Informasi.....	150
Tabel 4.22 Kejelasan Buku Panduan Festival Kue Bulan.....	151
Tabel 4.23 Motivasi Pemain akan Topik dengan Media Gim Papan.....	152
Tabel 4.24 Terdapat Interaksi Sosial Dalam Permainan.....	153
Tabel 4.25 Aspek Permainan yang Seru	154
Tabel 4.26 Kepuasan Bermain	155
Tabel 4.27 Pertanyaan 20.....	156
Tabel 4.28 Anggaran Pembuatan Gim Papan	200
Tabel 4.29 Anggaran <i>Merchandise</i>	203
Tabel 4.30 Anggaran Media Promosi	204

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gim Papan <i>Monopoly</i>	6
Gambar 2.2 Gim Papan <i>Catan</i>	6
Gambar 2.3 Gim Papan <i>Agricola</i>	7
Gambar 2.4 Gim Papan <i>7 Wonders</i>	8
Gambar 2.5 Permainan Kartu <i>Coup</i>	8
Gambar 2.6 Gim Papan <i>One Night</i>	9
Gambar 2.7 Variasi Dadu.....	10
Gambar 2.8 Kartu Permainan <i>Exploding Kittens</i>	11
Gambar 2.9 <i>Game Pieces</i> pada Gim Papan	12
Gambar 2.10 <i>Board</i> pada Gim Papan	12
Gambar 2.11 <i>Tiles</i> pada Gim Papan.....	13
Gambar 2.12 Mata Uang pada Gim Papan.....	14
Gambar 2.13 <i>Resources</i> pada Gim Papan	14
Gambar 2.14 <i>Tools</i> pada Gim Papan.....	15
Gambar 2.15 <i>Box Board Game</i>	16
Gambar 2.16 Gim Papan <i>Pandemic</i>	22
Gambar 2.17 Gim Papan <i>For a Crown</i>	23
Gambar 2.18 Gim Papan <i>Happy Little Dinosaurs</i>	23
Gambar 2.19 Gim Papan <i>Cryptid Cafe</i>	24
Gambar 2.20 Warna RGB	25
Gambar 2.21 Warna CMYK	26
Gambar 2.22 <i>Color Wheel</i>	26
Gambar 2.23 Skema Warna	27
Gambar 2.24 Penurunan <i>Hue</i> Warna	27
Gambar 2.25 Tipografi pada <i>Game Moving Out</i>	28
Gambar 2.26 Ikon pada Permainan.....	29
Gambar 2.27 Contoh <i>Proximity</i>	31
Gambar 2.28 Contoh <i>Similiarity</i>	31
Gambar 2.29 Contoh <i>Continuity</i>	32
Gambar 2.30 Contoh <i>Closure</i>	33
Gambar 2.31 Contoh <i>Symmetry</i>	33
Gambar 2.32 Contoh <i>Figure/Ground</i>	34
Gambar 2.33 Fitur <i>Feeds</i> dan <i>Story</i> Instagram	39
Gambar 2.34 Contoh <i>Digital Advertisement</i>	40
Gambar 2.35 Perayaan Festival Kue Bulan	41
Gambar 2.36 Ilustrasi Dewi Chang'e	44
Gambar 2.37 Ilustrasi Hou Yi Memanah Matahari.....	45
Gambar 2.38 Chang'e Menuju Ke Istana Bulan.....	46
Gambar 2.39 Ilustrasi Wu Gang si Penebang Kayu.....	47
Gambar 2.40 Ilustrasi Kelinci Putih Meracik Ramuan di Bulan	48
Gambar 2.41 Sembahyang Festival Kue Bulan di Klenteng Poncowinatan.....	50

Gambar 2.42 Sesajian Festival Kue Bulan di Klenteng Hwie Ing Kiong.....	51
Gambar 2.43 Bulan Purnama saat Festival Kue Bulan.....	53
Gambar 2.44 Kue Bulan.....	55
Gambar 4.1 Wawancara dengan Budayawan Tionghoa.....	73
Gambar 4.2 <i>Focus Group Discussion</i> dengan remaja usia 16-17.....	78
Gambar 4.3 Triangulasi Data	87
Gambar 4.4 Gim Papan <i>Moon Bunny</i>	88
Gambar 4.5 Gim Papan <i>Chinatown</i>	92
Gambar 4.6 Gim Papan <i>Lanterns</i>	95
Gambar 4.7 <i>Mindmap</i> Perancangan Gim Papan	98
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> Perancangan Gim Papan Festival Kue Bulan.....	102
Gambar 4.9 <i>Stylescape</i> Perancangan Gim Papan Festival Kue Bulan.....	103
Gambar 4.10 <i>Color Palette</i> Perancangan Gim Papan Festival Kue Bulan.....	103
Gambar 4.11 <i>Font</i> Perancangan Gim Papan	104
Gambar 4.12 <i>User Persona</i>	105
Gambar 4.13 <i>User Journey Map</i>	106
Gambar 4.14 <i>Pen and Paper</i>	112
Gambar 4.15 Sketsa Logo	113
Gambar 4.16 Progres Digitalisasi Logo	113
Gambar 4.17 Logo <i>Kuai Kuai</i> Final.....	114
Gambar 4.18 Sketsa dan Final Karakter	115
Gambar 4.19 Sketsa <i>Layout</i> Kartu	116
Gambar 4.20 Final Desain Kartu	117
Gambar 4.21 Sketsa Mekanisme Papan dan Tangga Bulan.....	118
Gambar 4.22 Final <i>Prototype</i> Papan Bulan	118
Gambar 4.23 Sketsa Token Panen dan Kue Bulan	119
Gambar 4.24 Final Desain Token Panen dan Kue Bulan.....	119
Gambar 4.25 Sketsa Bunga <i>Osmanthus</i> dan <i>Lampion</i>	120
Gambar 4.26 Sketsa Final Token <i>Osmanthus</i> dan <i>Lampion</i>	120
Gambar 4.27 Desain Final Meja Altar	121
Gambar 4.28 Klenteng pada Aplikasi <i>Blender</i>	122
Gambar 4.29 Desain <i>Angpao</i> dan Uang Final	122
Gambar 4.30 Sketsa Pion	123
Gambar 4.31 Final Desain Pion	123
Gambar 4.32 <i>Cover</i> Desain <i>Rulebook</i> dan <i>Kuaipedia</i>	124
Gambar 4.33 Isi <i>Rulebook</i>	124
Gambar 4.34 <i>Packaging</i> Utama	125
Gambar 4.35 Box Kartu Malapetaka dan Berkat.....	126
Gambar 4.36 <i>Box</i> Token dan Pion	126
Gambar 4.37 <i>Pouch Kuai Kuai</i>	127
Gambar 4.38 Poster Promosi	128
Gambar 4.39 <i>Digital Advertisement</i>	129
Gambar 4.40 <i>Feeds</i> Instagram	129

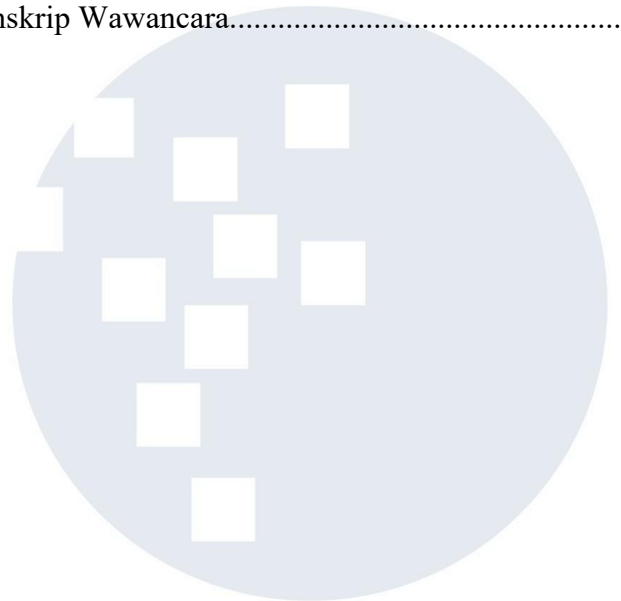
Gambar 4.41 <i>Story</i> Instagram	130
Gambar 4.42 <i>Merchandise</i>	131
Gambar 4.43 Desain <i>Lanyard</i>	132
Gambar 4.44 <i>Alpha Test</i>	132
Gambar 4.45 Rumus Indeks	136
Gambar 4.46 Rumus Mean	137
Gambar 4.47 Sketsa Desain Papan Bulan	157
Gambar 4.48 Desain Final Papan Bulan	158
Gambar 4.49 Desain Final Kartu Berkat dan Malapetaka	159
Gambar 4.50 Perubahan Desain <i>Cover Rulebook</i>	159
Gambar 4.51 Perubahan isi desain <i>Rulebook</i>	160
Gambar 4.52 Perubahan Desain Kartu Berkat	161
Gambar 4.53 Perubahan Kartu Berkat	162
Gambar 4.54 Perubahan Desain Hio dan Lilin	163
Gambar 4.55 Perubahan Desain Tulisan Kartu Berkat	164
Gambar 4.56 Playtesting Beta Test	166
Gambar 4.57 Wawancara dengan Tamada	169
Gambar 4.58 Wawancara dengan Takeisya	170
Gambar 4.59 Wawancara dengan Neil	172
Gambar 4.60 Wawancara dengan Clarissa	173
Gambar 4.61 Logo Final <i>Kuai Kuai</i>	175
Gambar 4.62 Papan dan Tangga Bulan	177
Gambar 4.63 Papan Pemain	178
Gambar 4. 64 Meja Altar Sederhana	180
Gambar 4.65 Meja Altar Desain Final	180
Gambar 4.66 Kartu Malapetaka dan Berkat	182
Gambar 4.67 Isi Kartu Malapetaka dan Berkat	183
Gambar 4.68 Token Panen dan Kue Bulan	184
Gambar 4.69 Token Osmanthus dan Lampion	185
Gambar 4.70 Karakter <i>Kuai Kuai</i>	186
Gambar 4.71 Pion <i>Kuai Kuai</i>	186
Gambar 4.72 Angpao dan Uang	188
Gambar 4.73 Klenteng Boen Tek Bio	189
Gambar 4.74 Desain Final Kenteng	189
Gambar 4.75 Box Utama	190
Gambar 4.76 <i>Pouch</i> Serut	191
Gambar 4.77 Stiker <i>Sheet</i>	192
Gambar 4.78 Poci dan Cangkir <i>Kuai Kuai</i>	193
Gambar 4.79 <i>Totebag Kuai Kuai</i>	194
Gambar 4.80 <i>Mockup</i> Desain <i>Lanyard</i>	195
Gambar 4.81 Analisa Desain <i>Lanyard</i>	195
Gambar 4.82 <i>Mockup Feeds</i> Instagram	197
Gambar 4.83 <i>Mockup Story</i> Instagram	198

Gambar 4.84 <i>Mockup</i> Poster Promosi.....	199
Gambar 4.85 <i>Mockup</i> Digital Ads.....	200



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase <i>Turnitin</i>	xxi
Lampiran B Form Bimbingan Akademik	xxii
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxv
Lampiran D <i>Consent Form</i>	xxxii
Lampiran E Hasil Kuesioner	xxxiii
Lampiran F Transkrip Wawancara	xxxvii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA