

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF
PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**STEVANI
00000071721**

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF
PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Stevani

00000071721

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

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Stevani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071721
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF
PERTOLONGAN PERTAMA 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, 16 Desember 2025



(Stevani)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Stevani
NIM : 00000071721
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Board Game* Edukatif Pertolongan Pertama Untuk Remaja

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~ 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, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Stevani

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK REMAJA

Oleh

Nama Lengkap : Stevani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071721

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

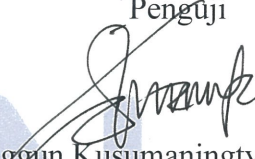
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

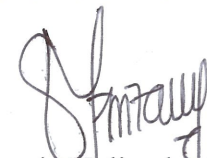
Penguji


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 : Stevani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071721
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BOARD GAME*
EDUKATIF PERTOLONGAN
PERTAMA 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, 16 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Stevani)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena 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. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Alvina Rufianti selaku narasumber wawancara yang sudah berkontribusi dalam perancangan tugas akhir.
7. Responden kuesioner dan peserta FGD atas kesediaannya memberikan waktu dan kontribusi dalam mendukung penyusunan tugas akhir ini.

Karya tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan manfaat bagi seluruh pembacanya, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Baik bagi universitas maupun masyarakat

Tangerang, 16 Desember 2025



(Stevani)

PERANCANGAN *BOARD GAME* EDUKATIF

PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK REMAJA

(Stevani)

ABSTRAK

Pertolongan pertama merupakan keterampilan penting bagi remaja karena kecelakaan dapat terjadi di rumah, sekolah, maupun ruang publik, dan respons awal yang tepat sangat memengaruhi keselamatan korban. Namun, literasi pertolongan pertama pada remaja masih rendah karena metode pembelajaran yang bersifat teoretis dan berbasis hafalan sehingga sulit diterapkan dalam situasi darurat. Penelitian perancangan ini bertujuan mengembangkan media edukasi alternatif berupa *board game* yang interaktif dan aplikatif untuk remaja usia 12-15 tahun. Metode perancangan menggunakan pendekatan *playcentric design* melalui tahapan *ideation*, *prototyping*, *playtesting*, dan *iteration*, didukung dengan wawancara, *Focus Group Discussion*, kuesioner, serta studi referensi dan analisis *game* eksisting. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja memiliki kemauan menolong tetapi kurang percaya diri karena takut salah dan tidak memahami urutan langkah pertolongan pertama secara sistematis. *Prototype board game* yang dikembangkan terbukti dapat meningkatkan pemahaman prosedural melalui simulasi kasus, pengambilan keputusan cepat, serta permainan kooperatif yang memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi. Pembahasan menunjukkan bahwa integrasi visual komunikatif, ikon langkah-langkah pertolongan pertama, dan repetisi tindakan melalui misi permainan membantu memperkuat daya ingat dan meningkatkan kesiapan remaja dalam menghadapi kondisi darurat. Selain itu, penelitian ini menyarankan agar media pembelajaran serupa dikembangkan dengan variasi skenario yang lebih luas, peningkatan aksesibilitas visual, serta adaptasi untuk digunakan dalam kegiatan sekolah seperti PMR agar dampaknya lebih optimal. Dengan demikian, *board game* ini memiliki potensi sebagai media edukasi pertolongan pertama yang efektif, menyenangkan, dan relevan bagi remaja.

Kata kunci: *Board Game*, Edukatif, Pertolongan Pertama, Remaja

DESIGNING AN EDUCATIONAL FIRST AID BOARD GAME FOR ADOLESCENTS

(Stevani)

ABSTRACT (English)

First aid is an essential skill for adolescents because accidents may occur at home, in schools, or in public environments, and the quality of the initial response strongly influences victims' safety and outcomes. However, first aid literacy among adolescents remains low due to learning methods that are largely theoretical, memorization-based, and lacking practical engagement. This design research aims to develop an interactive educational board game tailored for learners aged 12-15. The playcentric design approach was applied through ideation, prototyping, playtesting, and iterative refinement, supported by interviews, focus group discussions, questionnaires, and reviews of existing references and games. The findings show that adolescents are willing to help during emergencies but lack confidence due to fear of making mistakes and limited understanding of sequential first aid procedures. The developed board game prototype effectively enhances procedural comprehension through scenario-based simulations, rapid decision making, and cooperative gameplay that encourages discussion and teamwork. The discussion highlights clear visual elements, step-by-step first aid icons, and repeated in-game actions strengthen memory retention and improve adolescents' readiness to respond in emergencies. Furthermore, the study recommends expanding scenario variations, improving visual accessibility, and integrating the board game into school activities such as youth Red Cross programs to maximize its educational impact. Thus, the board game demonstrates strong potential as an effective and engaging tool for first aid education among adolescents.

Keywords: *Board game, Educational, first aid, adolescent*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Board Game</i> Edukatif.....	5
2.1.1 <i>Prinsip Game</i> Edukatif	6
2.1.2 <i>Formal Elements Board Game</i>	11
2.1.3 <i>Dramatic Elements Board Game</i>.....	15
2.1.4 <i>Components of Board Game</i>.....	19
2.1.5 <i>Game Mechanics</i>	31
2.1.6 <i>Design Principles Board Game</i>	34
2.1.7 <i>Typography</i>.....	37
2.1.8 <i>Grid</i>	44
2.1.9 <i>Gaya Ilustrasi</i>	48
2.1.10 <i>Warna</i>.....	53
2.2 <i>Short-Term Memory</i>.....	57

2.2.1 Pengertian <i>Short-Term Memory</i>	58
2.2.2 Kapasitas <i>Short-Term Memory</i>	58
2.2.3 Karakteristik Verbal dan <i>Visuo-Spatial</i>	59
2.2.4 Teori <i>Digit Span</i>	60
2.2.5 Implikasi <i>Short-Term Memory</i> terhadap <i>Board Game</i>	61
2.3 Pertolongan Pertama Tingkat Madya.....	63
2.3.1 Kewajiban Pelaku Pertolongan Pertama.....	64
2.3.2 Alat Perlindungan Diri.....	67
2.3.3 Bentuk Tindakan Pertolongan Pertama Madya.....	69
2.3 Penelitian yang Relevan.....	73
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	79
3.1 Subjek Perancangan.....	79
3.1.1 Demografi.....	79
3.1.2 Geografis.....	81
3.1.3 Psikografis.....	81
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	81
3.2.1 <i>Ideation</i>	83
3.2.2 <i>Prototyping</i>	83
3.2.3 <i>Playtesting</i>	83
3.2.4 <i>Iteration</i>	84
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	84
3.3.1 Wawancara.....	85
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	87
3.3.3 Kuesioner.....	91
3.3.4 Studi Referensi.....	96
3.3.5 Studi Eksisting.....	97
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	98
4.1 Hasil Perancangan.....	98
4.1.1 <i>Ideation</i>	98
4.1.2 <i>Prototyping</i>	155
4.1.3 <i>Playtesting</i>	209
4.1.4 <i>Iteration</i>	221

4.2 Pembahasan Perancangan	226
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	226
4.2.2 Hasil <i>Beta Test</i>	228
4.2.3 Analisis Desain Logo	229
4.2.4 Analisis Desain Papan Permainan.....	231
4.2.5 Analisis Desain Karakter dan Pion	234
4.2.6 Analisis Desain Kartu Skenario.....	235
4.2.7 Analisis Desain Kartu Langkah.....	236
4.2.8 Analisis Desain Kartu Alat.....	238
4.2.9 Analisis Desain Kartu Pertolongan dan Masalah	239
4.2.10 Analisis Desain Papan Skenario	240
4.2.11 Analisis Desain <i>Badges</i>	241
4.2.12 Analisis Desain <i>Rulebook</i>	241
4.2.1 Analisis Desain <i>Packaging</i>	243
4.2.13 Analisis Desain Poster.....	244
4.2.14 Analisis Desain <i>Instagram</i>	245
4.2.15 Analisis Desain TikTok.....	246
4.2.16 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	248
4.2.17 Anggaran.....	250
BAB V PENUTUP.....	254
5.1 Simpulan	254
5.2 Saran	255
DAFTAR PUSTAKA.....	258
LAMPIRAN.....	xiii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	74
Tabel 3.1 Pertanyaan FGD.....	88
Tabel 3.3 Pertanyaan FGD.....	88
Tabel 3.4 Pertanyaan FGD.....	90
Tabel 3.5 Pertanyaan Kuisisioner	91
Tabel 3.6 Pertanyaan Kuisisioner	93
Tabel 4.1 Hasil Jawaban Kuisisioner.....	104
Tabel 4.2 Analisis Studi Referensi <i>Rush M.D.</i>	112
Tabel 4.3 Analisis Studi Referensi <i>Dice Hospital</i>	116
Tabel 4.4 Analisis Studi Eksisting <i>Rescue Rush</i>	121
Tabel 4.5 Analisis Studi Eksisting <i>Chain of Survival</i>	125
Tabel 4.6 Analisa Studi Eksisting <i>Medical Mysteries.</i>	129
Tabel 4.7 Kuisisioner <i>Alpha Test</i>	210
Tabel 4.8 <i>Kuisisioner Alpha Test</i>	211
Tabel 4.9 Kuisisioner <i>Alpha Test</i>	213
Tabel 4.10 Kuisisioner <i>Alpha Test</i>	214
Tabel 4.11 Kuisisioner <i>Alpha Test</i>	216
Tabel 4.12 Anggaran.....	251



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dadu	20
Gambar 2.3 Kartu.....	21
Gambar 2.4 Bidak Permainan	22
Gambar 2.5 Papan Permainan.....	23
Gambar 2.6 <i>Tiles</i> Permainan	24
Gambar 2.7 Mata Uang Permainan.....	25
Gambar 2.8 <i>Game Resources</i>	26
Gambar 2.9 <i>Tools Pen</i>	27
Gambar 2.10 <i>Stopwatch</i>	27
Gambar 2.11 <i>Tokens</i>	28
Gambar 2.12 Properti Permainan <i>Starwars</i>	29
Gambar 2.13 <i>Rule Book</i>	30
Gambar 2.14 <i>Hierarchy</i>	35
Gambar 2.15 <i>Alignment</i>	35
Gambar 2.16 <i>Unity</i>	36
Gambar 2.17 <i>Space</i>	37
Gambar 2.18 <i>Humanist Font</i>	38
Gambar 2.19 <i>Transitional</i>	39
Gambar 2.20 <i>Bodoni</i>	39
Gambar 2.21 <i>Slab Serif</i>	40
Gambar 2.22 <i>Sans Serif Font</i>	41
Gambar 2.23 <i>Blackletter</i>	41
Gambar 2.24 <i>Script</i>	42
Gambar 2.25 <i>Display Font</i>	42
Gambar 2.26 <i>Manuscript Grids</i>	45
Gambar 2.27 <i>Column Grid</i>	46
Gambar 2.28 <i>Modular Grid</i>	46
Gambar 2.29 <i>Hierarchical Grids</i>	47
Gambar 2.30 Ilustrasi Naturalis	49
Gambar 2.31 Ilustrasi Dekoratif.....	49
Gambar 2.32 Ilustrasi Kartun.....	50
Gambar 2.33 Ilustrasi Karikatur.....	51
Gambar 2.34 Ilustrasi Khayalan.....	51
Gambar 2.35 Manga.....	52
Gambar 2.36 <i>Pop Art</i>	52
Gambar 2.37 Warna Merah.....	54
Gambar 2.38 Warna Orange	54
Gambar 2.39 Warna Kuning	55
Gambar 2.40 Warna Hijau	55
Gambar 2.41 Warna Biru	56

Gambar 2.42 Warna Pink.....	56
Gambar 2.43 Warna Ungu	57
Gambar 2.44 APD.....	68
Gambar 2.45 Penilaian Korban.....	69
Gambar 2.46 Luka.....	70
Gambar 2.47 Patah Tulang.....	71
Gambar 2.48 Luka Bakar	71
Gambar 2.49 Pemindahan Korban	72
Gambar 2.50 Contoh Penyakit Alergi.....	73
Gambar 4.1 Wawancara.....	99
Gambar 4.2 FGD.....	101
Gambar 4.3 <i>Board Game</i> Rush M.D.....	110
Gambar 4.4 Komponen <i>Board Game</i>	111
Gambar 4.5 <i>Dice Hospital</i>	114
Gambar 4.6 <i>Board Game Rescue Rush</i>	120
Gambar 4.7 <i>Board Game Chain of Survival</i>	124
Gambar 4.8 <i>Board Game Medical Mysteries</i>	128
Gambar 4.9 <i>Mindmap</i>	133
Gambar 4.10 <i>Moodboard</i>	139
Gambar 4.11 Referensi Karakter.....	139
Gambar 4.12 Referensi Logo	140
Gambar 4.13 Referensi <i>Board Game</i> dan Komponennya.....	141
Gambar 4.14 <i>Font Afacad</i>	142
Gambar 4.15 <i>Stylescape</i>	142
Gambar 4.16 <i>User Persona</i>	144
Gambar 4.17 <i>User Persona</i>	145
Gambar 4.18 <i>User Journey</i>	147
Gambar 4.19 Logo PMI	154
Gambar 4.20 <i>Paper Prototype</i>	156
Gambar 4.21 Sketsa Logo	159
Gambar 4.22 Digitalisasi Logo	160
Gambar 4.23 Logo Final	160
Gambar 4.24 Logo dengan Outline.....	161
Gambar 4.25 Sketsa Karakter	163
Gambar 4.26 Ilustrasi Final Karakter.....	163
Gambar 4.27 Karakter Kania	164
Gambar 4.28 Karakter Citra.....	165
Gambar 4.29 Karakter Bimo	165
Gambar 4.30 Karakter Putra	166
Gambar 4.31 Sketsa Kartu Skenario	168
Gambar 4.32 Tampak Final Kartu Skenario	168
Gambar 4.33 <i>Level</i> Kartu Skenario	169
Gambar 4.34 <i>Grid</i> Kartu Skenario.....	170

Gambar 4.35 Tampak Final Bagian Belakang Kartu Skenario.....	171
Gambar 4.36 Sketsa Kartu Langkah	172
Gambar 4.37 <i>Vector</i> Ilustrasi Kartu Langkah	173
Gambar 4.38 Grid Kartu Langkah	173
Gambar 4.39 Ilustrasi Final Kartu Langkah.....	174
Gambar 4.40 Bagian Belakang Kartu Langkah	175
Gambar 4.41 Sketsa Kartu Alat	176
Gambar 4.42 Ilustrasi <i>Vector</i> Kartu Alat	177
Gambar 4.43 <i>Grid</i> Kartu Alat	178
Gambar 4.44 Ilustrasi Final Kartu Alat.....	178
Gambar 4.45 Sketsa Kartu Pertolongan	180
Gambar 4.46 Grid Kartu Pertolongan	180
Gambar 4.47 Finalisasi Kartu Pertolongan	181
Gambar 4.48 Finalisasi Kartu Masalah.....	182
Gambar 4.49 Finalisasi Kartu Masalah.....	182
Gambar 4.50 Sketsa Papan Permainan.....	183
Gambar 4.51 Final Papan Permainan.....	184
Gambar 4.52 Tampak Belakang Papan Permainan.....	185
Gambar 4.53 Sketsa Papan Skenario	187
Gambar 4.54 Finalisasi Papan Skenario	188
Gambar 4.55 Finalisasi Papan Pemain.....	190
Gambar 4.56 Finalisasi <i>Token</i>	191
Gambar 4.57 Finalisasi <i>Rulebook</i>	193
Gambar 4.58 <i>Cover Rule Book</i>	194
Gambar 4.59 <i>Grid Rule Book</i>	194
Gambar 4.60 Sketsa <i>Packaging</i>	196
Gambar 4.61 Finalisasi <i>Packaging</i>	197
Gambar 4.62 <i>Packaging</i> Bagian Dalam	198
Gambar 4.63 <i>Grid Poster</i>	199
Gambar 4.64 Finalisasi Poster	200
Gambar 4.65 Sketsa Instagram	202
Gambar 4.66 Postingan Instagram	202
Gambar 4.67 Postingan Instagram	203
Gambar 4.68 Postingan Instagram	203
Gambar 4.69 Sketsa TikTok	204
Gambar 4.70 Postingan TikTok	205
Gambar 4.71 <i>Key Chain Mock Up</i>	206
Gambar 4.72 <i>Tote Bag Mock Up</i>	206
Gambar 4.73 <i>Notebook</i>	207
Gambar 4.74 <i>Pin</i>	207
Gambar 4.75 <i>Sticker</i>	208
Gambar 4.76 <i>Playtesting</i>	209
Gambar 4.77 Revisi Kartu Alat.....	219

Gambar 4.78 <i>Beta Test</i>	227
Gambar 4.79 Logo	230
Gambar 4.80 Papan Utama	232
Gambar 4.81 Bagian Belakang Papan Utama	233
Gambar 4.82 Karakter	234
Gambar 4.83 Kartu Skenario.....	235
Gambar 4.84 Bagian Belakang Kartu	236
Gambar 4.85 Kartu Langkah.....	237
Gambar 4.86 Kartu Alat.....	238
Gambar 4.87 Kartu Masalah	239
Gambar 4.88 Papan Skenario.....	240
Gambar 4.89 <i>Badge</i>	241
Gambar 4.90 <i>Rule Book</i>	242
Gambar 4.91 <i>Packaging</i>	243
Gambar 4.92 Desain Poster.....	244
Gambar 4.93 Instagram.....	246
Gambar 4.94 <i>TikTok</i>	247
Gambar 4.95 <i>Sticker</i>	248
Gambar 4.96 <i>Notebook</i>	249
Gambar 4.97 <i>Tote bag</i>	249
Gambar 4.98 Pin	250



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xiii
Lampiran 2 <i>Form</i> Bimbingan.....	xiv
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xviii
Lampiran 4 <i>Consent Form</i>	xix
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	xxvi
Lampiran 6 Transkrip Wawancara.....	xxx
Lampiran 7 Trankrip FGD	xxxviii
Lampiran 8 Dokumentasi Wawancara	xlvi
Lampiran 9 Dokumentasi FGD.....	xlvi
Lampiran 10 Surat Keterangan SMPN 248	xlvii

